电子游戏软件

GAME SOFTWARE

VOL.233

定价9.80元

忍龙

板垣伴信锐意打造究极动作游戏降临
全隐藏要素全招术表深度攻略解析
DVD同步收录大养眼视频版

4.7GB大容量80分钟满载
电击收藏精彩影像收录

生化危机5

高清晰最新超刺激影像

《HAZE(迷雾)》到底是不是雷?
全程带你走进PS3独占大作的世界

DC十周年纪念START!

热作攻略研究轮番上演

谍影重重·伯恩的阴谋

前线任务2089/大战略7/失落的星球·资料片
玛娜学派2 失落的学园与炼金术士们
海格力斯的荣光·魂之证明
无限边界·超级机器人大战OG传说
欧洲冠军联赛

最酷游戏产品前沿报道

帮你轻松体验次世代HD级游戏效果
庶民高清游戏计划

主流XB360外置风扇权威测评

防三红，先降温

特别策划

真·风神制作

小公司大游戏·全球游戏工作室TOP30
你熟悉的那些大作的真正开发者究竟是谁?

卷首特辑

北京黄页 GAME



ISSN 1006-5032
9 771006 503000 15

板垣伴信反出TECMO 状告公司违背合约

6月3日，TECMO开发工作室Team NINJA部长板垣伴信突然给全球各大游戏媒体发去一份声明，表明自己已经向东京地方法院起诉TECMO公司及其董事长兼社长安田善巳。板垣同时宣称，自己已经向TECMO递交辞呈，将于今年7月1日正式从TECMO辞职。

在声明中，板垣称TECMO公司未按"约定"支付Xbox360游戏《死或生4》的业绩报酬，还称安田善巳的言行对自己造成了巨大伤害，因此要求TECMO和安田支付巨额赔偿金。板垣同时给游戏玩家留言，宣称自己不会再参与《死或生》及《忍者外传》等作品的开发。

在板垣发表声明的第二天，TECMO公开发表了回应。TECMO在回应声明中暗示板垣的诉讼与公司就性骚扰案对板垣进行的惩戒有关，还反驳板垣关于"业绩报酬"的说法违背事实。不过，TECMO同时也证实了这起诉讼案的存在。

至截稿时止，关于这起案件的发展还没有进一步消息公开。TECMO是具有业界影响力的公司，板垣伴信也是游戏界的知名人物，这场纠纷产生的影响，还有待各方进一步关注。

板垣伴信

6月5日发售的《忍龙2》将是我制作的最后一款忍者外传，并且我也不会再开发《死或生5》了。对于众多的爱好者们，我觉得非常遗憾。

板垣伴信是代表着TECMO公司的日本著名游戏制作人，出生于1967年，1992年进入TECMO，早期担任程序设计工作，后担任3D对战游戏《死或生》系列的开发监督。2006年11月，一位TECMO原女性职员状告曾为自己上司的板垣对自己性骚扰，引起了不少社会上的议论。2008年5月，随着原告的撤诉，地方法院判决板垣无罪，但TECMO内部就此事对板垣实行了处分。此事刚刚过去一个月，板垣发表了这份声明。

（以下为板垣伴信在6月3日发表的声明原文）

我，板垣伴信，针对TECMO有限公司未支付业绩报酬，以及该公司董事长兼社长安田善巳先生对我发出的不讲道理、不守诚信的发言等不法行为，于今年5月14日向东京地方法院提出上诉（案件编号：东京地方法院平成20年第12845号），要求被告方支付合计1亿4800万日元的抚慰金。同年5月22日，这纸诉状已经被送达被告手中。因此，我现将此事进行公开发表。

同时，我已于今日向TECMO有限公司发出了今年7月1日从公司辞职的通知，我在此一并发表此事。

TECMO有限公司在我监督开发的Xbox360游戏软件《死或生4》上与我做了支付业绩报酬的约定，但到了支付报酬的时期，公司却违反约定，拒绝支付报酬。安田善巳社长不仅违反事前的约定，还对我发出了"你自己从公司辞职，然后去告我好了"等将错就错的言辞。此外，他还对我的部下及同僚作出了贬低我评价的发言，使我的精神蒙受了巨大痛苦，我的人际关系及职场环境也因此恶化。出于这种原因，我只得选择从TECMO有限公司辞职。

TECMO有限公司及安田善巳社长对我作出的一系列行为，实在是一家东证（东京证券交易所）一部上市企业所不应有的。

我本着严厉谴责TECMO有限公司和安田善巳社长的不正当行为，并质疑其社会责任的强烈意志提起本案的诉讼。因此，我决定于今日公开发表提起本次诉讼的理由，以及我退出公司的理由。

（以下为TECMO于6月4日发表的回应声明）

关于敝社职员向新闻媒体发出的声明的回应

敝社职员板垣伴信（以下简称"该职员"）于平成20年（2008年）6月3日向新闻媒体发表声明，陈述了将于7月1日辞职，以及提起诉讼要求敝社支付业绩报酬，并要求敝社及敝社董事长兼社长支付抚慰金的事情经过及理由。

敝社在该职员作为当事者的性骚扰诉讼案审理终结后，在社内对案件经纬进行了说明，并要求该职员谨守公司职责，专于职务。但在此期间，该职员突然单方面提起了诉讼。

敝社有一项与定例奖金不同的，根据特定手续支付业绩报酬的制度。对于该职员，敝社每年都进行过包括《死或生4》项目在内的业绩报酬的支付。不过，该社员所提出的"业绩报酬"与前述的业绩报酬制度不同，公司内并没有认同该内容的决议。而且，这件事始于前任经营者时代，完全是单方面的要求。

另外，对敝社及敝社董事长兼社长提出的抚慰金要求属于该职员的曲解，其根据源于对话中的断章取义。

敝社高度重视该职员提起的诉讼，但考虑到该诉讼属于个人情由，并没有进行对外发表。但该职员不仅自行对外公布了提起诉讼的事实，还在声明文中将敝社Team NINJA开发工作室成员花费大量时间及心血开发的游戏软件说成如同个人独自开发的一般。

对于该职员的这种行为，敝社感到无比遗憾。但无论怎样，这份声明文中的意图必定会随着时间的推移而真相大白。

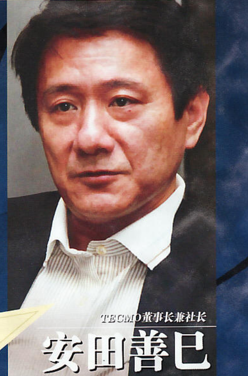
这次起于个人情由，单方面陈述违背事实内容的发表，完全是一次损毁敝社社会信用与地位，损害广大顾客以及股东、职员、客户等相关人员利益的行为。

另一方面，敝社的Team NINJA开发工作室目前已经在为开发最新作品而展开行动。以Team NINJA为代表，敝社一定会举全社之力，为广大用户提供具有魅力的软件作品。

对于此次对广大用户、股东及客户造成的麻烦，我们从心底里表示歉意。同时，还请大家继续支持我们。

特此

声明



TECMO董事长兼社长

安田善巳

生化，最新作速报

大人气之恐怖冒险游戏名作《生化危机》系列最新作品
在经过无数次真真假假的传闻后终于逐渐揭开了她神秘的面纱
都在两台超高性能的次世代主机上展开了完美进化，目指最高水准的系列颠峰
时隔那场灾难十年之久，昔日的浣熊镇警官已成为威风凛凛的战士
为了调查事情的真相勇敢地踏入了这片有着人类起源之称的神秘大陆
在这里将会上演最新的未知冒险，又一场腥风血雨在等待着我们的英雄
而在他身后，那犹如尘世中的孤花般的婀娜身影又会是谁？
还有，那位为寻找哥哥不惜上刀山下火海独闯龙潭的少女如今又在哪里？
BIO HAZARD 的车轮再次开始了转动……

那场灾难过去十年后 归来的英雄冒险……



□文/龙马

X360	PS3	本刊译名：生化危机5			CERO 審査予定
		CAPCOM	价格未定	发售日未定	
动作冒险	动作冒险	DVD/BD	日版/美版/欧版	人数未定	记忆卡容量未定





←↑手持染血铁锯的敌人，在前作4代中就有着手拿电锯的猛男霸女，新作中会比前者更加凶残吗？

敌人

异化之敌

《生化危机5》的舞台发生在人类起源地的非洲，同时也是始祖病毒的发源之地，在这里的凶恶敌人既不是丧尸也不是寄生虫人，但凶残程度比前两者有过之而无不及。从外表看来这些人应该都是当地的居民，但不知因为什么原因使他们变得如此丧失人性，只剩下了袭击眼前目标的凶残性与食欲的本能。他们的表皮变得粗糙灰白，血管凸起到表面清晰可见。眼神也失去了原有的光彩而萎缩，完全异化为了只能看到敌人的苍白瞳孔。即使是身强力壮身经百战的克里斯遇到这些没有理智的敌人也会非常棘手，他们的爪子就像刀刃般能轻易撕裂克里斯的身体。难以置信的怪力甚至可将主人公轻松[抛出去。在已公开的视频与情报中，我们可以看到这些异化的人类还有使用武器的能力，铁棍镰刀甚至电锯等凶器让这些怪物们更加难以对付，对比前作中的寄生虫人，他们似乎拥有更高的智力，可以将身边的一切物体都当作自己的武器，并且身体的触觉也变得迟钝，对于疼痛的忍耐程度不亚于丧尸，一般的武器很难对他们起作用。另外，集团行动的能力也远在前两者之上，行动中如果不小心的话很容易会被这帮怪物包围。



人类起源之地危机四伏，徘徊着的嗜血本能……



眼睛凸起，就像凶猛的野兽一样盯着眼前的猎物，让人不禁怀疑他们是否还属于人类的范畴，面对更为凶恶的怪物，克里斯要如何闯荡这次的冒险旅程呢？



游历于地狱的女性身影。

两名女子

在新作之前公开的宣传影像中，我们从中看到了本作存在着两名目前还未知身份的女性。其中一位是在片中的废屋二层，有着金色头发身着裙袍的女性，如下面的图片，她似乎正陷入危险的状况，可以看到克里斯正在对其实施救助，从这点上来看，可以想像到这名女子应该是要由主人公进行保护，并共同从险境脱出的立场，这让人想到前作《生化危机4》中，里昂即是对阿什莉进行保护，并带领其逃出龙潭虎穴，并可下达各种有利于流程的指示，本作《5》中主人公克里斯也会扮演这种角色吗？而另一位引人注目的女子，她有着褐色的皮肤，梳着一头利落的短发，手持枪械环视着四周，从外表看就知道是名战士，虽然从外表印象来判断她的应该是协助克里斯的同伴，但现在还无法断定她的身份，甚至连名字都还无从得知。除去这两名似乎都是新面孔的女性，以前传闻中克里斯的妹妹克莱尔是否会在本作中登场目前还未有确切的消息，但这位在系列中有着极高人气的美女恐怕并不甘于埋没在系列的新作中，从主人公是克里斯这点上猜测，与他有极大关联的克莱尔极有可能在本作扮演重要的角色，喜欢克莱尔的FAN们就期待官方下一步公开吧。





←↑这名正在接受克里斯救助的红衣女子会是谁呢？会和主人公产生怎样的情节令人期待。

倩影



熟练运用各种武器装备与前所未有的凶恶敌人搏斗，在图上看来，村庄和市街都将成为火爆的战场，这种场合，不仅是武器，合理运用地形与敌人周旋也是生存的重要法则。

「是的……我有着必须要完成的使命在身」





克里斯 雷德弗尔德

原是浣熊镇警署特殊部队STAERS的一员，10年前在与巨大企业安布雷拉的战斗中大多数部队成员牺牲，部队解散，之后失去了他的消息。如今似乎从属于一支超法度的秘密组织，其肩上的勋章「BSAA」值得关注

武器装备

《生化危机》系列最有特色的就是那些丰富多彩的武器装备，不仅是杀敌的利器，还是游戏中不可或缺的收集要素之一。与系列作相同，手枪是最标准最基本的初期装备，虽然威力无法与重型武器相比，但其弹药数量的优势与稳定的性能始终是最可靠的护身火器。下面图片中克里斯正在使用的狙击步枪玩家们也不会陌生，这把出自《维罗尼卡》并在前作4代中大放异彩的远程狙杀神器几乎是每关必备的随身装备。另外可以看到克里斯身后还装备着各式各样的武器，如左肩后方的军用匕首和右边的大型铳器等等。在前作中主人公装备霰弹枪等大型武器时仍可以持枪快速奔跑，而本次新作中，似乎在装备大型武器奔跑时会将之收到身后背起来，就像铳和匕首一样，是否加入了收拿武器的新系列目前还不得而知。



系列隐藏要素之神奇探索魅力

吸引玩家更深入理解游戏——

新作的相关情报虽然还没有完全公开，但玩家们关心的游戏素质已成为津津乐道的话题，游戏存在几名可供使用的角色？有多少可协助过关斩将的武器装备？还有，每作都会成为讨论焦点的隐藏要素无疑更会掀起最新的热潮。 □文/荇莱

在如今的游戏中，“隐藏要素”可以说是不可或缺的部分。所谓“隐藏”，当然也就意味着你必须花费一点周折才能发现。设计精妙的隐藏要素总是吸引着玩家去探索和挖掘：有的时候需要你具备敏锐的观察力，有的时候则需要你证明自己的游戏水平；甚至还有的时候它被设计得很“无厘头”——例如对着某



件不起眼的物品连续调查50次之类——基本上不借助攻略的话你无论如何也不可能把它找出来。但不管是哪一种，当你成功地发现一条隐藏要素的时候，总是能享受到成功的喜悦。在《生化危机》系列中，就存在着众多的隐藏要素，不知道以下所列举的这些你是否都知道呢？

在《生化危机》初代的开头就隐藏着一个小小的秘密：选择吉尔进行游戏，当吉尔和巴里进入餐厅查看的时候，按照正常流程应该操作吉尔从另外一边的门出去，发现肯尼斯的尸体。但这时候如果转身从餐厅的入口回到大厅，大厅中的威斯克会让吉尔返回餐厅。此时再度尝试从餐厅回到大厅，巴里会说道：“Lost Courage already，it's not like you.”（这就害怕了吗？这可不像你）。据说这样做之后，游戏的难度就会降低，丧尸会更容易打倒——游戏技术不济的人不妨试试。

在游戏的中后期，你可以找到三张看似毫无用处的光盘。但实际上，在游戏的最后，你需要用这三张光盘打开禁闭室的门，把另一位主角救出来（使用吉尔进行游戏就是救出克里斯，反之亦然）。只有这样才能达成完美结局，并且得到一把特殊的钥匙。在下一次开始新游戏的时候，你可以用这把钥匙打开洋馆一楼的一个房间，在里面更换隐藏服装。在三小时之内完成游戏，可以得到一把威力巨大而且弹药无限的火箭筒。在得到火箭筒之后再完成一次游戏，你还可以看到一个非常有意思的结局：伴随着制作人员名单出现的，是主角们被各种不同的怪物杀死的片断。另外，在初代的“导演剪辑版中”，以Arrange模式达成完美结局之后可以得到一把弹药无限的柯尔特蟒蛇式左轮手枪。在土星版中，只要在开头动画的时候按住L和R键，就可以让主角穿着土星版特有的隐藏服装开始游戏。

《生化危机2》的隐藏要素大都和通关评价相关，例如几种隐藏的大威力武器（包括火箭筒、冲锋枪、机关枪）和隐藏的游戏模式（第四幸存者模式、“豆腐”模式，以及震动版独有的终极战斗模式），都必须在限定的时间内通关，并且达成一定的评价等级才可以获得。例如“豆腐”模式，需要你反复通关6次之多，而且每次都要达到A级评价！如果你也曾经为《生化危机2》而痴迷的话，相信也一定还记得这段“惨痛”的经历吧！不过《生化危机2》中隐藏服装的获取方法倒是相当的简单：只要以普通难度开始游戏，然后一路上不要拾取任何弹药装备，这样当你来到警察局附近的通道时，就会看到布拉德变成的丧尸，把他打倒就可以得到特殊钥匙，用来打开警察局中的衣柜了。只不过他的体力颇高，而你手中又没有充足的弹药，只能用匕首来与他周旋。有意思的是，本作中更换隐藏服装不只是带来外形的变化：克莱尔可以同时得到一把发射速度很快、但是只能装弹6发的左轮手枪；里昂则可以得到单手开枪的能力，也能提高射击速度。还有开头提到的那个“无厘头”的隐藏要素：在警察局的办公室中对一张桌子连续调查50次，就能找到一张瑞贝卡的照片。

《生化危机3》是隐藏服装最多的一作，PS版本中吉尔一共拥有5套隐藏服装，其中尤为引人注意的是一套《恐龙危机》女主角雷吉娜的服装——可以算是CAPCOM为《恐龙危机》打的一个广告吧。这些隐藏服装的获取方式也是以一定的评价等级通关，但如果你玩的是DC版或者PC版则可以在游戏开始时直接选择，而且还新增了2套，共有7套之多。至于本作中的隐藏武器则是通过在“佣兵模式”中赚取高分来获取。另外，你每次通关之后还会出现一个角色的“后记”，而出现哪一个角色则是由通关次数决定的，比如想要看到汉克的后记你就必须打通这个游戏8次……如果你打出了所有角色的后记，还会出现一条来自三上真司的信息，感谢你对这个游戏投入了如此多的热情！

《生化危机·代号维罗尼卡》的剧情，系统以及关卡设计都具有很高的水准，但从隐藏要素的角度来讲则颇为令人失望，也许是制作者觉得游戏本身已经拥有足够充实的内容了吧！本作中甚至没有隐藏服装选择，只是在“特殊战斗”模式的小游戏中可以使用身着紧身摩托车手服装的克莱尔。本作的隐藏武器也只有两种：以A级以上评价通关所获得的火箭筒，以及在“特殊战斗”模式中使用所有角色都得到A级以上评价所获得的线性炮。

NGC上几款《生化危机》的隐藏要素也不多，不过设计精致的隐藏服装还是让人津津乐道。初代重制版两位主角各有两套隐藏服装，分别需要通关一次和两次才能获得。吉尔的第一套隐藏服装是《生化危机3》中的性感装束，露肩背心+超短裙的搭配和吉尔完美的身材简直可以让人鼻血狂喷。她的第二套隐藏服装则是影片《终结者》中女主角莎拉·康纳的装束——吉尔也的确和莎拉一样，是拯救世界的女强人。克里斯的第一套隐藏服装是《生化危机·达号维罗尼卡》中他所穿的制服，第二套则是电影《危险情人》中男主角的装饰，更显帅气。有意思的是如果选择这套隐藏服装，瑞贝卡也会一同更换成《危险情人》中女主角的服装。而在《生化危机0》中，比利的西服和瑞贝卡的紧身无袖皮衣装备也相当吸引眼球。《生化危机4》中，里昂的隐藏服装是2代中的浣熊市警察局制服，阿什莉的隐藏服装是性感的西部装扮。如果选择更换隐藏服装，艾达也会随之变成黑色的紧身特工服装。不过更有意思的是PS2版《生化危机4》中新增的隐藏服装：里昂的是黑色礼帽+黑色风衣+白围巾的经典黑帮装扮，被国内的玩家戏称为“许文强装”，搭配“芝加哥打字机”这种武器更有着意想不到的视觉效果。而阿什莉则穿上了来自于CAPCOM名作《魔界村》中的铠甲，不仅非常可爱，而且具有刀枪不入的效果，甚至用火箭筒轰击也不能伤她分毫，你在游戏中再也不用分心来保护她了！

迷惑



GAME SOFTWARE
电子游戏软件
GAME SOFTWARE
目录 CONTENTS
2008年16期
VOL.233

CONTENTS

P.64

剑影刀光尸首分离剑气无双
难度疯狂隼龙刀下血脉喷张

SPECIAL 特别策划

GAME GUIDE 攻略评析

固定栏目&特色专栏

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412
■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「生化危机5」





世嘉召开大型事业发表会 《世界毁灭》计划全面启动

本刊讯 5月30日，SEGA在东京品川INTERCITY会馆召开了大型事业发表会，对各界媒体宣布了大型开发项目"《世界毁灭》计划（简称WD计划）"正式启动的消息。

"WD计划"是以先前公布的NDS版角色扮演游戏《世界毁灭》为中核的大型多媒体商品制作项目，除游戏以外，还将在动画、漫画等领域全面展开。近几年来，SEGA非常重视作品制作上的对外联合，除了自社开发外，还和CHUNSOFT等很多家游戏开发商合作实行了很多共同开发的项目。在发表会的最初，SEGA董事兼日本国内CS事业部长前田雅尚登台，强调了SEGA进行多媒体事业合作的意义："如果只局限在游戏的框架内，想扩大事业非常困难。因此，我们在包括游戏在内的各种媒体撒下网去，希望争取到它们分别对应的各种用户群体。这样，我们的项目才能逐渐扩大，这对于角色扮演类游戏本身是非常重要的。"同时，前田也表达了自己对这个项目的自信："如果说让一款作品成功有关键点的话，我觉得我们已经将这些关键点全部抓住了。"

集结最高的开发人员

在前田雅尚之后登台的是NDS版《世界毁灭》的制作人下里阳一。下里用"将旧时RPG的良好感觉与崭新的系统相融合，具有富于新鲜感并能让任何玩家都感觉到乐趣的内容"对《世界毁灭》这款游戏进行了概括，同时宣称，这款游戏将是构筑"WD计划"世界观的核心作品，为了在电视动画、漫画等多媒体上成功树立起这个完全原创的品牌，SEGA"在各领域都汇集了最高的制作者"。

此时，发表会现场放映了NDS版《世界毁灭》的宣传影像。随后，下里阳一和陆续登台的开发总监御影良卫、剧本负责人加藤正人以及音乐负责人光田康典一同对这款游戏的世界观进行了介绍。这款游戏的一个关键词是"砂"，在游戏中的世界里，"海洋"并不是由水构成的，其成分是红蓝两种颜色的"砂"。"砂"拥有特殊的功能，这个世界的居民在生活中都要利用它。此外，这些"砂"还是世界背后隐藏的巨大秘密的其中一端。在社会形态方面，这个世界中的人类受到兽人的支配，人类想矫正被歪曲了的世界，但兽人想守护已经成形的秩序，二者之间存在着激烈的矛盾，主人公所属的"世界扑灭委员会"和兽人们的"世界救济委员会"处于直接对立的关系，乍看上去，主人公一方似乎更像"恶人"。这种独特的设定正是本作世界观的特点。

对于这种世界观，加藤正人解释道："RPG的主人公大都是勇者，是正义的同伴。这些主人公会和邪恶魔王所属的暗之势力展开对决并拯救世界。不过，这种设定的本质不过是打着正义的旗号来打垮自己的敌对者而已。因此，我想写一个与众不同的剧本，让主人公来否定世界的一切，将世界全部破坏，在此基础上做出的游戏或许能够带来全新的游戏性。故事就这样开始了……那么，应当被毁灭的世界会是什么样子的？憎恨着什么才能产生毁灭世界的意志？拥有如此惊人动力的角色又会是怎样的人物？这其中蕴含着很大的创作能量。"

加藤的介绍结束后，光田康典说起了这款游戏的音乐制作。本作开始曲的录制特地邀请了擅长弦乐的交响乐团，在演唱方面，音乐制作组选择了少年的声音作为主旋律，后来为了加强游戏世界观的"透明感"，又增加了数名少女的声音。光田认为这首曲子"符合自己心目中的音乐形象，是一首成功的作品"。

在介绍环节的最后，御影良卫对本作的特长进行了解说。为了表现辽阔的世界，尽量充实地图上的游戏要素，本作采用了2Gb的ROM，迷宫中还实现了360度视角回转。角色的点阵绘图数非常多，会在多达数百个的事件中做出各种不同的动作，具有NDS顶级的游戏容量。特殊系统方面，本作搭载了一个全新的"语音装备系统"，当主人公在战斗中使出必杀技或连续攻击时，如果玩家能对着NDS的麦克风喊出漂亮的台词，招式的攻击力会上升。当主人公在商店里买东西时，玩家还可以直接用语音砍价。在操作方式方面，本作将便捷性和舒适性放在第一位，基本贯彻按键操作，玩家大多数情况下可以双手持NDS进行游戏。

富于特色的声优阵容

介绍环节结束之后，为本作中主要角色配音的声优们登台，发表了对本作角色进行演绎时的感想。除本职声优外，水岛广、市川由衣这两位客串声优也来到了现场。

本作的主人公奇立艾·伊鲁尼斯是由宫野真守负责配音的。宫野在发表会现场表示："奇立艾是个与经典的热血主人公完全不同的，性格内向又有点爱犯迷糊的角色。我以前从来没有配过这样的角色，因此想了很多。我觉得奇立艾这个角色虽然有一点没用，但这些地方反过来也很有魅力，我在演出时很注意这些地方。"

坂本真绫被开发组成员一致认为适合演绎游戏中的女主角莫尔迪·阿修拉。对于这个角色，坂本表达了自己的感想："莫尔迪是个很有精神的，活泼的女孩子。她的台词很多，性格比较倔强，但在恋爱上又显得有点笨，很有现代女孩的感觉，我演这个角色演得很开心。"不过，对于开发组成员认为自己非常适合这个角色这件事，坂本觉得有点意外。

老牌声优古谷彻在本作中负责演绎"吉祥物"德皮·托普兰，对于这个外形有点像小熊玩偶的角色，古谷表达了自己独特的见解："即使是外形与英雄相去甚远的角色也可以成为英雄，这就是演技的醍醐感所在。"在游戏中，德皮被设定成一名历战的勇士，虽然外表很可爱，但性格却很硬派，台词也非常"酷"。"我尝试着用以前没有用过的声音去演绎，结果被喊了停。他们告诉我'请让声音显得更酷一点'。"古谷饶有兴趣地回忆了为这个角色配音的经历。



←NDS版《世界毁灭》的统括制作人下里阳一在发表会上对这款作品的崭新性进行了阐述。《世界毁灭》的开发组中汇聚了很多具有创造性的开发者。

在声优们之后，为本作的游戏与动画演唱主题歌的歌手组合"AAA"也出现在了发表会的舞台上，向来宾们进行了致辞。"AAA"的三名成员都是游戏迷，三人都表示非常期待NDS版《世界毁灭》，并透露了三个人将要一同开始玩这款游戏，并且竞争游戏通关速度的事。

事件 日本专讯 S·E年度决算说明会

本刊讯 SQUARE·ENIX于5月23日召开了2007至2008年度公司连结业绩的决算说明会。在这一年中，SQUARE·ENIX的年度总销售额为1475亿1600万日元，与前年度相比下降9.8%，纯利润为91亿9600万日元，与前年度相比上升20.9%。

分事业类别销售额方面，SQUARE·ENIX的家用游戏事业为415亿8800万日元，网络游戏事业为120亿9800万日元，移动通信事业为65亿7900万日元，AM等其它事业合计为691亿零400万日元。软件销售方面，年度中销量最高的是NDS日版《勇者斗恶龙IV》，为115万套，其次是《最终幻想IV》的59万套和《最终幻想XII亡灵之翼》的54万套。统计期间，SQUARE·ENIX的全球软件总销量为1441万套。



SQUARE·ENIX社长和田洋一在发表会上对决算报告及次期展望的内容进行了说明。关于销售额的下滑，和田社长承认公司目前在游戏市场上“陷入苦战”。一方面，SQUARE·ENIX在上一年度中残留了许多未开发完成的新作，这方面的开发成本造成了较大损失，另一方面，和田社长声称公司在娱乐设施经营事业中“起步较晚”，在市场开拓中存在一定困难。和田社长同时阐述了公司就此进行的管理体制改革，表达了对新市场环境进行挑战的信心，并特别提到了各方关注的NDS大作《勇者斗恶龙IX》。和田社长认为这款游戏在市场能量巨大的NDS平台上能创出新的佳绩，“销量说不定可以达到1000万”。

事件 日本专讯 MMV公布连结业绩

本刊讯 Marvelous Entertainment（MMV）于5月23日公布了2007至2008年的年度连结业绩。期间中，MMV的总销售额为123亿8700万日元，纯利润为7亿9100万日元。与前年度业绩相比，MMV本年度的总销售额略有下降，但纯利润实现了黑字转换。

在本财年的前期，MMV展开了全新的中期事业计划，收回了一部分在其它公司经营的信息产品，在公司内部重新开始经营，其中也包括游戏作品。在这一年中，MMV发行的主要游戏作品包括Wii的《牧场物语·无忧之树》《末路英雄》，以及NDS的《沿川垂钓·日荫之谷、潺流之诗》《符文工房2》《LUX-PAIN》《赤川次郎悬疑》等。世界市场方面，MMV通过英国Rising Star Games发行的作品都取得了不错的成绩，主打作品《中秋之月DS》在欧洲创下了33万的销量，《末路英雄》《中秋之月·魔法旋律》等其它欧版游戏的展开也比较顺利。

其它事业方面，MMV的音乐影像事业近期在世界市场上持续低迷，但舞台公演事业则呈现顺调，观众数量达到了历史最高水平。此外，MMV在本财年将旗下原有的娱乐服务运营事业转让给了其它公司，正式从该事业领域中撤退。在下一财年的业绩预期方面，MMV宣布要加强世界市场的视察调研和品牌战略管理，连接销售额预估为125亿日元。



↑《末路英雄》等具有强烈个性的原创新作为MMV的业绩提升起到了不可或缺的作用。

特报 美国专讯 IT百强新榜出炉 任天堂排名第四位

本刊讯 5月23日，美国著名商业杂志《商业周刊》公布了今年世界IT企业百强排行榜的榜单，任天堂在榜上名列第四，成为日本IT企业中排名首位的公司。

IT（信息技术）企业是代表着世界先进技术的实体，在世界经济的发展上起着至关重要的作用。IT企业的生产对象包括信息通信领域的各种技术及产品，电子游戏也是IT产业中不容忽视的组成部分。《商业周刊》的世界IT企业百强排行榜是在评估了全世界大约2万8000家主要IT企业的投资收益率、成长率、总销售额等重要商业指标后评选出来的。今年是这个榜单评选的第10年，本次登上榜单首位的是美国著名商业销售网站Amazon.com，我国排名最靠前的企业是中国移动，位列第7名。本期排行榜上共有33家美国企业上榜，位列国别第一名，但与去年的43家相比，还是呈现大幅下降的趋势。近年来，美国企业登上IT排行榜的数量徐徐减少，这说明IT业界正在从以美国为中心转变成全球多领域发展。此外，任天堂等企业的上榜也证明电子游戏在IT领域的地位正在逐渐上升。

软件 日本专讯 最新街机格斗问世 龙之子对阵CAPCOM

本刊讯 CAPCOM近日公布了街机格斗新作《龙之子VS CAPCOM Cross Generation of Heroes》，这款最新的“两社对决”型格斗游戏预定于今年冬天正式运营，具体的测试日期目前还没有确定。

龙之子（Tatsunoko Production）是一家社址位于日本东京的动画企划与制作公司，擅长制作非改编题材的原创动画，特别是“英雄”与“战队”题材的作品，很多都是日本老派动画中的名篇。目前，CAPCOM已经公布了三款准备加入这款游戏中的作品，分别是CAPCOM的《街头霸王II》和龙之子的《科学忍者队Gatchaman》《新造人间Casshan》。届时，玩家们熟悉的“街霸”角色将和龙之子的动画英雄们同场竞技，展开华丽而激烈的战斗。

从目前公布的游戏画面来看，本作的表现形式似乎是3D建模加动画渲染，而且可能还将采用二对二的战斗模式。不过，关于本作系统的具体情报目前还没有公开。

5月22日

●角川书店公布了Wii新作《凉宫春日的忧郁（暂定）》，这是著名轻小说《凉宫春日的忧郁》跨领域改编后的又一部游戏作品，预定于2008年年内发售，价格未定。本作的类型是音乐动作，在游戏中，玩家们将使用Wii遥控器指挥SOS团团员们跳出充满活力的舞蹈。



●Q Entertainment公布了PS3版MMORPG《天使之恋》的最新消息，这款游戏的开发现在已进入调整阶段，画质与PC版相比没有大的变化。除起动时间及键位配置等细节外，大部分运营所需的技术问题已经解决。《天使之恋》是由Q Entertainment和台湾User Joy共同开发的网络游戏，PC版已经投入运营。PS3版原定于2007年冬推出，后推迟至2008年夏。目前，这个新的服务开始时间并没有发生变更。

●SPIKE在东京涩谷召开新闻发布会，宣布将于今年8月陆续推出两部以恐怖文字冒险游戏《黄昏综合症》系列为题材的电影，名字分别叫做《黄昏综合症·死亡旅行》和《黄昏综合症·死亡乐园》，内容都与“电子游戏”相关。

5月23日

●美国著名商业杂志《商业周刊》评选出了今年的世界IT企业百强排行榜，任天堂在榜上名列第四，成为日本在榜上排名最靠前的企业。**（请见本刊详细报道）**

●CAPCOM公布了街机格斗新作《龙之子VS CAPCOM Cross Generation of Heroes》，龙之子公司旗下的众多动画英雄形象将和CAPCOM经典的格斗游戏任务一同登场，展开激烈而华丽的格斗。**（请见本刊详细报道）**

●SQUARE·ENIX于5月23日召开了2007至2008年度公司连结业绩的决算说明会。在这一年中，SQUARE·ENIX的年度总销售额为1475亿1600万日元，与前年度相比下降9.8%，纯利润为91亿9600万日元，与前年度相比上升20.9%。和田洋一社长在发表会上承认S·E在当前的市场状况中陷入苦战，但同时也表达了对公司体制改革和即将投入的《勇者斗恶龙IX》等大作的信心。**（请见本刊详细报道）**



●MMV公布了2007至2008年的年度连结业绩，期间中总销售额为123亿8700万日元，纯利润为7亿9100万日元，实现了纯利润的黑字转换。**（请见本刊详细报道）**

5月26日

●CAPCOM在东京港区的品川INTERCITY会馆举行了大型游戏竞技活动“怪物猎人FESTA'08”的决胜大会，分别来自日本东京、福冈、北海道、大阪、名古屋的16支队伍用PSP游戏《怪物猎人Portable 2nd G》进行了同场角逐。



↑这是CAPCOM第二次举办《怪物猎人》主题的全国竞技大会，各方的关注度非常高。

●SCE宣布，PS3和PSP上的官方网络服务PLAYSTATION Network在日本国内的注册人数已经正式突破100万。其中，下载服务PLAYSTATION Store每月约有40万人次用户登录，提供内容的总下载次数已经达到1700万。（请见本刊详细报道）

●美国游戏开发商id Software宣布退出美国娱乐软件协会（ESA），这是继Activision、Lucas Arts和Vivendi Games之后第四家宣布退出ESA的企业。id Software是推出《毁灭战士（Doom）》《雷神之锤（Quake）》等经典游戏的厂商，与前三家宣布退会的厂商一样，id Software也没有公布从ESA退出的理由。

●任天堂公布了参加今年E3展会的日程，任天堂美国公司将于当地时间7月15日上午9点在好莱坞柯达影院召开E3发表会。任天堂同时宣布，今年将不会参加在德国举办的Games Convention展会。（请见本刊详细报道）

●SEGA和CHUNSOFT宣布，将在Wii上推出文字冒险新作《428》。这款游戏以日本东京涩谷的街头实景作为背景，游戏形式令人联想起CHUNSOFT名作《街》。目前，这款游戏的官方网站已经开设，但具体的发售信息还没有公布。

●TECMO公布了NDS新作《怪物农场2苏醒！饲育大师传说》的发售信息，这款怪物育成模拟游戏《怪物农场》系列的新作将于今年8月7日发售，价格为5040日元。本作融合了《怪物农场》和《怪物农场2》的游戏系统，并加入了全新的要素，可以育成的怪物总数也得到了进一步提升。

5月27日

●据台湾媒体报道，台版Wii主机将于今年6月中下旬正式上市，价格为9000新台币。据称，台版Wii将原样使用日版主机的内部界面，但说明书及同捆软件则使用中文版。（请见本刊详细报道）

特报 美国专讯 任天堂公布E3出展日程

本刊讯 任天堂于5月26日公布了参加今年E3展会的具体日程。据美国媒体报道，任天堂美国公司将于今年当地时间7月15日上午9点在好莱坞柯达影院召开E3发表会。这是任天堂继2006年之后第二次在柯达影院召开E3发表会。在去年的E3发表会上，任天堂公布了新概念游戏《Wii Fit》，引起了广泛的讨论。今年任天堂在E3发表会上公布的内容显然将成为业界各方高度关注的对象。

本届E3展会将于今年7月15日至7月17日在美国洛杉矶会展中心召开，主办方依然是美国娱乐软件协会（ESA）。5月下旬，参加本届E3展的主要出展厂商名单已经确定，任天堂、SCE、微软、EA、Ubisoft、SEGA、KONAMI、CAPCOM、THQ、Disney、Atari等著名游戏企业都位列其中。在E3展会召开前夕举行专场发表会已经成为任天堂、SCE、微软等厂商的惯例，这个时期放出的消息也常常具有很高的商业价值。因此，任天堂出展日程的确定不能不说是一条重要的消息。



在公布E3出展日程的同时，任天堂宣布今年将不会参加在8月在德国莱比锡举办的Games Convention（GC）展会。GC是代表欧洲游戏界的盛事，与美国的E3，日本的TGS齐名，今年是第4届。任天堂不参加本届GC无疑是一个具有冲击力的消息，据媒体分析，这两次展会的时间相隔过近，宣传效果重复，这可能是任天堂不参展的主要原因。

特报 日本专讯 SCE网络服务成绩提升

本刊讯 SCE于5月末宣称，其在PS3和PSP上提供的网络服务PLAYSTATION Network在日本国内的注册人数已经正式突破100万。其中，官方下载服务“PLAYSTATION Store”每月约有40万人次用户登录，服务中所提供内容的总下载次数已经达到1700万。

PLAYSTATION Network是SCE在PS3和PSP上提供的官方网络服务，除了提供各种体验版及游戏追加要素供玩家下载的PLAYSTATION Store外，还包括寻找游戏对战对手并互相进行联系的对战平台，以及能建立朋友名单并互相赠送礼品的交流平台等。另外，SCE还预计于今年秋天开始运营3D虚拟世界交流平台“PLAYSTATION Home”。



↑PLAYSTATION Network的发展验证了网络的重要。

为了纪念PS3和PSP的网络服务创下新的成绩，SCE从5月26日到6月9日实行了特别纪念活动“PLAYSTATION Network注册突破100万·感谢企划1000日元×1000人礼品抽奖”，在本次活动期间内，所有用户都可以在PLAYSTATION Store内设置的特别网页中下载抽奖明信片并参加抽奖，中奖者总数为1000人，所有获奖者都可以获得PLAYSTATION Store的1000日元礼品券。

SCE在新世代主机厂商中网络建设相对迟缓，用户们对网络机能提升的呼声也很高。因此近期以来，SCE一直在加紧进行相关项目的建设，这也证明了网络要素在当今游戏市场中的重要性。

事件 日本专讯 《MHP2G》竞技大会最终决赛落下帷幕

本刊讯 5月26日，CAPCOM在东京港区的品川INTERCITY会馆举行了大型游戏竞技活动“怪物猎人FESTA'08”的决胜大会，分别来自日本东京、福冈、北海道、大阪、名古屋的16支队伍进行了同场角逐。

“怪物猎人FESTA'08”是以PSP游戏《怪物猎人Portable 2nd G》为主题的电子游戏竞技大会，于4月下旬到5月中旬进行了各地区的预选赛，进入东京决赛的队伍全都是具有顶级实力的“猎人”组合。《怪物猎人》系列的主要制作人们都来到决赛现场担任解说，出演《怪物猎人Portable 2nd G》电视广告的笑星们也作为嘉宾出席。



本次决赛总共分为三个步骤，16支决赛队首先通过“轰龙讨伐”和“绿毛兽、红镰蟹、迅龙大连续讨伐”两个任务的通过时间选出进入决赛的两支队伍，这两支队伍再以“怒金狮子讨伐”任务决出最后的雌雄。最后，一支来自大阪的队伍战胜所有对手获得了决赛的胜利，获得了由游戏制作人亲手颁发的特制金猫奖杯。

特报 国内专讯 台版Wii即将发售 原样使用日文界面

本刊讯 台湾媒体近日报道，任天堂在台湾的代理商Weblink International将于6月中旬到下旬正式发售台版Wii主机，价格为9000新台币。

任天堂以前在台湾的代理发行商是博优，Weblink International是任天堂新近指定的第二家代理厂商。根据目前公布的资料，台版Wii主机将原样使用日版界面，屏幕上的各种选项都内设成日文。不过，台版主机包装中附送的使用说明书以及店头销售时搭配的套装软件将全部更换成中文版。



目前，Wii主机已经先后在美国、日本、澳洲、欧洲和韩国正式发售。台湾市场的Wii销售以前一直依靠平行输入，虽然市场气氛活跃，但毕竟缺乏正规性。本次正式发售的台版主机定价为9000新台币，比输入主机便宜，这是为了对抗输入品版本，构筑正规的营销体制。

特报 日本专讯 TGS 2008核心概念公布

本刊讯 日本社团法人计算机娱乐协会（CESA）和日经BP有限公司于5月末公布了“东京游戏展（TGS）2008”的核心概念图。本届TGS展会将于10月9日至10月12日在日本东京的幕张展览中心举行。



每年秋季举办的TGS是日本规模最大的游戏展会，也是全球游戏业界最有影响的游戏盛事之一。每年TGS举办之前，主办方都会制作全新的核心概念图，并配以一句主题广告语，用以制作海报及展板。今年TGS的主题被正式确定为“走吧！到GAME的时间了”。主办方声称，这个主题是为了表现全世界的人们对东京游戏展抱持的期待、热情与兴奋感。

本届TGS的核心概念图采用橙色与黄色为基调，黄色的背景在中心部逐渐变亮，中央打有本届TGS的LOGO和主题词。图案的上下方有无数指向LOGO的橙色箭头，箭头上标明的各种词语“表现了TGS参加者热切的心情”。从用色基调和图案结构来看，这幅核心概念图很好地表现了TGS展会“汇聚一堂”的热烈气氛，具有较强的跃动感。

目前，东京游戏展事务局还在募集参加本届TGS展会的厂商。主办方宣称，将在今年6月13日展商募集截止后正式公布“TGS 2008”的展商名单。近年来，传统游戏展会都呈现规模缩小的趋势，今年TGS的参展名单无疑将折射出重要的商业信号。

软件 日本专讯 NDS《西格玛和声》发售信息正式公布

本刊讯 SQUARE・ENIX公布了NDS新作《西格玛和声》的发售信息，这款全新感觉的解谜推理式RPG将于今年8月21日发售，价格为5490日元。

《西格玛和声》是一款将以解谜为主的推理冒险与传统角色扮演形式相融合的作品。游戏以平行世界的东京为舞台，主人公为了寻找使世界废墟化的原因而踏上了冒险之旅。本作的制作团队以参加过《最终幻想》系列的北濑佳范为代表，还包括千叶广树、仲秋勇作等参加过《最终幻想VII》相关作品开发的成员。

本作的游戏流程分成三个环节：返回过去寻找事件线索的“冒险环节”、根据收集的线索进行推理的“推理环节”与进行战斗的“战斗环节”。游戏的核心是推理环节，玩家在游戏中获得的线索会变成棋子，玩家要在盘面上合理配置棋子导出结论，结论会影响到战斗的难度。



软件 日本专讯《火炎纹章》系列首作正式搬上NDS平台

本刊讯 任天堂于5月末公布了NDS新作《火炎纹章・新暗黑龙与光之剑》的发售信息，这款游戏将于今年8月7日正式发售，价格为4800日元。



《火炎纹章・新暗黑龙与光之剑》是著名战略角色扮演游戏《火炎纹章》系列于1990年在FC上推出的第一作《火炎纹章・暗黑龙与光之剑》的复刻版。在游戏的剧情中，继承英雄血脉的王子玛尔斯为了从多鲁亚帝国的支配中夺回阿卡尼亚大陆的和平，带着微薄的兵力举起战旗。玩家可以在本作中切实感受到角色们的成长，并实际体会玛尔斯与同伴们旅程中的感人经历。本作被称为游戏历史上的“不朽名作”，尽管推出至今已经过去了18年，但依然在玩家中拥有极高的人气。目前，《火炎纹章・新暗黑龙与光之剑》的具体内容还没有公布，但情报显示，本次的复刻版将对应NDS的双屏显示和Wi-Fi通信系统。

软件 日本专讯《街霸4》将多平台推出

本刊讯 CAPCOM于5月28日宣布，将在PS3、Xbox360和PC上多平台推出最新的对战格斗游戏大作《街头霸王IV》。不过，各家用版本的发售时期目前还没有确定。

《街头霸王IV》是CAPCOM对战格斗名作系列《街头霸王》的最新作品。《街头霸王》系列始创自1987年，是日本2D格斗游戏之中最具影响力的系列之一。《街头霸王》系列按数字排序的上一代作品《街头霸王III》推出于1997年2月，后来推出过数个修改版本，其中，于1999年5月推出的《街头霸王III 3rd STRIKE Fight for the Future》以其出众的平衡性获得了众多格斗爱好者的喜爱。



《街头霸王IV》是CAPCOM相隔许久后推出的延续系列数字排序的正统续作，也是《街头霸王》系列发售20周年纪念企划的其中一环。本作在保留了《街头霸王》系列传统的形式与设定基础上，对画面质量进行了提升，并加入了全新的系统。本作的街机版最早公布于2007年10月，预定运营时间是2008年夏天。目前，这款游戏已经进行了多次公开测试，目前正在进行投入正式运营前的最后调整。

除公布《街头霸王IV》多平台推出的消息外，CAPCOM近日还公布了《街头霸王IV》中的新角色，包括街头格斗家“鲁法斯”及最终BOSS“塞斯”等。另外，《街头霸王IV》的家用机版本中还预定加入专用角色，一些旧版作品中的角色很可能复出。目前，各方都在等待厂商的制作组进一步公布消息。

5月28日

●CAPCOM宣布，将在PS3、Xbox360和PC上多平台推出最新的对战格斗游戏大作《街头霸王IV》，但发售时期目前还没有确定。这款游戏的街机版已经进行了多次公开测试，目前正在进行最后的调整。**（请见本刊详细报道）**



●日本计算机娱乐协会（CESA）和日经BP有限公司公布了TGS 2008的核心概念图，今年TGS的主题被正式确定为“走吧！到GAME的时间了”。本届TGS展会将于10月9日至10月12日在日本东京的幕张展览中心举行。**（请见本刊详细报道）**

●SQUARE・ENIX公布了NDS新作《西格玛和声》的发售信息，这款全新感觉的解谜推理式RPG将于今年8月21日发售，价格为5490日元。本作由北濑佳范、千叶广树、仲秋勇作等制作人负责开发，拥有全新的游戏系统。**（请见本刊详细报道）**

●任天堂公布了NDS新作《火炎纹章・新暗黑龙与光之剑》的发售信息，这款游戏将于今年8月7日正式发售，价格为4800日元。《火炎纹章・新暗黑龙与光之剑》是著名战略角色扮演游戏《火炎纹章》系列在FC上的第一作《火炎纹章・暗黑龙与光之剑》的复刻版，对应NDS双屏及Wi-Fi通信系统。**（请见本刊详细报道）**

5月29日

●Ubisoft宣布，将于年内在Wii、Xbox360、PS3、PC等平台上发售体育游戏新作《肖恩・怀特滑雪》，其中的Wii版将对应“Wii平衡板”。这是一款用美国著名滑雪选手肖恩・怀特的名字冠名的滑雪游戏，开发时使用了《刺客信条》的动作引擎。

●Ubisoft公布了旗下各主要游戏作品的历史累计销量，名列首位的是根据作家汤姆・克兰西的作品改编的《汤姆・克兰西》系列，全世界累计销量5500万套，其次是著名动作游戏系列《雷曼》，全世界累计销量2200万套。

5月30日

●CAPCOM宣布，将于6月21日在日本东京秋叶原召开PS2版对战格斗游戏《战国BASARA X》的完成纪念活动，《战国BASARA》系列制作人小林裕幸和为游戏中角色“阿市”配音的声优能登麻美子将作为嘉宾前往现场。PS2版《战国BASARA X》将于6月26日发售，售价为6290日元。



←《战国BASARA X》是继承了原作华丽风格的独特作品。

赚取你的泪水

——《99滴泪》开发人员访谈



于6月5日发售的NDS平台电子阅读软件《99滴泪》，是一款通过阅读感人故事让玩家感动到流泪为主题的作品，以此有助于缓解每日的紧张疲劳，是具有相当另类风格的作品。而开发这款作品的制作人却是三名美丽的女性：负责产品的石田实绪，从最初企划起就一直负责的青木奈津子和矶桂子，她们心中的想法，与作品有关的一些开发细节，都在下面的访谈中得到相关答案。

感动到流泪的创意之作

——请问这款作品的开发企划是在什么情况下形成的呢？

石田■《99滴泪》的想法最早是由矶提案的，随后和青木协商后形成了作品的框架，在这期间她们找到了我，并参与到了这个计划中，我在之后主要致力于将作品产品化的进程，担当软件出版发行相关的工作，而作品企划当时的情况，还请矶小姐来做陈述吧！

矶■当时刚好我参加的一个三年期项目遭到了中止的结果，身心都已经非常疲惫，所以产生了一个“很想制作一款能安慰人心灵的作品”的想法，由于自己并不是很擅长玩游戏，就想制作一款轻松的，谁都可以简单上手的风格游戏，就像是可以帮助人们减轻生活压力，符合现代人需要的作品。在和青木两人共进午餐的时候我们即谈到了这个问题。

最开始定为“99滴泪”这个标题时，我曾对到底要做成怎样的一款作品感到茫然（笑）。而“流泪”这个概念是在之后才落实的。

青木■根据我们的想法，现今以轻松休闲为主旨的游戏中，大多数都是以简单的玩法，轻松欢乐的气氛，以及反映日常生活的点点滴滴等来让玩家体验到休闲的感觉，而我们这次的想法是，想通过出色的剧本来感动玩家，使之“感动到哭泣”，进而起到转换心情的作用，即是这种感觉，这种题材就是我们想要做的。

收录200部以上的感人故事

——请问故事剧剧本如何制作出来的？

青木■这个包括了多种渠道，以学生为对象公开募集的，约作家特别撰写的，公司内的员工中募集来的，内容和稿件来源都很广泛，全部大约有80人左右参与了这次剧本的创作工作。其中准备了诸如“能够活下去吗”这种比较深邃的剧本题材，实话说，当时是以任何人都可以从中得到感动为目标制作的，形象点说的话，就是5个人玩一个剧本时，“2-3人因此而感动哭泣即为合格”，甚至“1人因此号啕大哭则更为优秀”，就是这种基准来征集剧本的。虽说不同的人读一个故事会产生不同的感触与评价，但是“想方设法让人哭泣”确实是我们制作这款作品的首要目标（笑）。

——请问有那种让人哭泣的所谓故事法则之类的东西吗？

青木■怎样的言语能让人哭泣，负责调查的人员在收集着人们日常生活中哭泣时的各种情况，我们自己也在一边尝试着写一边分析调查故事的构造，研究着一个在科学理论方面可以哭泣的系统。

——请问“泪水提供系统”是如何制作的？

青木■阅读感人的故事而哭泣，以此放松心情。虽然游戏是这样的概念，不过真的让人那么容易哭出来任谁都会觉得很辛苦吧。（笑）最初考虑的是，有非常多的故事的话，并不是哪个都是设计得很成功的，而且人在很疲劳的时候，也不太想去读书，就算想也没有那个精力，每个人都会有这种感觉的时候。因此，我们才设计了这个“泪水提供系统”。

石田■在这个系统中，最开始要求输入相关的信息（性别，婚姻状况，子女有无，宠物饲养的经验等等），并且会询问一些问题来让读者回答，然后系统会根据答案的情况推断这个人现在的心情，他现在想听什么样的故事呢？系统会以此为读者挑选出适合的文章来，而在阅读完一篇故事后回答感动的程度，以此积累等级，提高系统的检测精度。听起来虽然很单纯，但其实是非常非常复杂的系统。

——据说故事属性的相关信息是一个一个相当精细地设定出来的？

青木■是的。从登场人物到故事展开都是经过严格把关设定出来的。

石田■可以回想一下以前有过哭泣经历的电影和小说等，是否有相同点呢？观看一部片子，有因为欢乐圆满的大结局而感动的，也有因辛酸的故事情节而感动的，以此产生和读者的共鸣点。在各种剧本中，困难，努力，互相帮助，与人离别，跨越苦难抓住幸福……等等要素，都会让观者感受到感动的心情，以此作为标准做到剧本中是很容易抓住读者心情的。

石田■到开发临近结束时，总共对大约500人进行了调查，不使用系统随机挑选出的剧本中感到感动的人达到了6成，而使用了“泪水提供系统”的场合这个数据达到了8成，没错，我们应该对我们的工作充满信心。

——泪窝浅的人是比较容易那样，但即使是坚强的男人也能感动到流泪吗？

石田■听说，副社长在审核作品剧本时趴在写字台上哭了（笑）。当然他是属于这个业界的人，感受力会比较强一些。回答“平时不怎么会哭的人也会因故事而流泪吗？”这个问题的话，“因人而异”应该是比较正确的答案。即使是同一个人读同样的故事，也会因每天的心情不同而在感觉上有所差异。这个“眼泪”在理解上并不是那么简单的。

矶■即使流泪了也可以说成“我没再哭啊”这种情况，有些人忍耐力是相当强的。

青木■还有不管读什么，也会回答“没有感觉”的人存在，和那些号啕大哭的人对比虽然区别很大，但“感动”这点上应该大多数人都差不多的。

——在NDS版前先行发行了书籍版吧？

石田■虽说是两个人提案的软件，不过这样还似乎难以表达制作人的全部意思，因为我们都是女性，所以制作中的想法难免会偏于女性向，而制作人对于作品的要求并不能都面向女性用户层。而且作为游戏的宣传，我们发给游戏媒体的情报很有限，恐怕很难表达出我们想要表达的意思，对此我们曾相当苦恼。在反复考虑之后，决定在与游戏店关系比较密切的书店做些文章，但NDS版前两个月发售了书籍版本。

（※书籍版中总共收录了12篇故事，其中有8篇在NDS版中也有收录，4篇为独创故事。在NDS版中有了4页稿纸量的剧本，在书籍版中拉长改写到了30页的长度，作为文学作品，书籍版和NDS版有着共享资源的关系。书籍版的销量目前已经突破了14万部，可说是相当成功的作品。）

——今后还打算制作什么样的作品呢？

矶■这次《99滴泪》的制作过程很快乐，通过征集稿件和玩家有了比较近距离的接触，今后还想制作能品味到和玩家进一步接触的作品。

青木■和矶所说的差不多，我想制作一些能和身边人更多接触的事情，具体是什么目前还不能说，不过我想很快就会有答案。

石田■我喜欢做的是从0到1那样创造性的东西，对比那种登场人物和标题已经确定了的续篇类东西，前者更为有趣一些。不管是游戏，还是什么也好。



事件 日本专讯 大型开发工具展会召开

本刊讯 6月4日，Web Technology、Autodesk、Silicon Studio、Dolby Japan、Born Digital这五家日本开发中间件厂商在东京大手町联合举办了面向游戏开发业内人士的大型集会“游戏工具&中间件论坛（GTMF）2008”。展会采取巡展形式，继东京之后，还将陆续在福冈和大阪举办。

近年来，随着游戏制作技术的复杂化，对开发形成支持的工具软件及中间件开始成为游戏业界集中关注的对象。本次GTMF展会以游戏产业关联的协会、团体及厂商为主要参加对象，旨在增进游戏开发工具与中间件领域的商业交流。在论坛的演讲会上，Media Create董事长细川敦进行了基调演讲。细川大胆预测了电子游戏领域的未来形势，并称到2011年，电子游戏将脱离电视的局限，实现输出形式的多样化，诞生出前所未见的全新游戏机。



SCE和微软都派出讲师参加了本届论坛的演讲，SCE软件品牌开发部部长丰祯治以“需求与把握”为题论述了游戏开发工具及中间件发展方向的预测，微软家庭与娱乐事业本部交流引导程序部经理德留和人则在演讲中发表了最新的用户端开发工具“XNA Game Studio 3.0”。SCE和微软都在演讲中表现出了重视开发支持工具的姿态。

除演讲外，本届展会还设置了大型展示厅，15家相关厂商展出了自社的开发工具及中间件商品。在演讲间歇，各方人士在展厅中进行了积极的商业交流。

特报 日本专讯 SCE发布数款新商品

本刊讯 SCE于6月3日公布了一批将于今年7月发售的新商品，其中包括PS3专用USB相机“PLAYSTATION Eye”，PSP限定版新色主机“金属蓝”的豪华套装，以及PS2限定版新色主机“朱砂红”等。

PS3专用USB相机“PLAYSTATION Eye”（CEJH-15001）的套装中除了相机本身外，还有一款包括6种内容的应用软件《影像记忆》。这款USB相机可以在普通镜头与广角镜头之间切换，还可以在一定范围内转换镜头方向。将相机通过连接线接在PS3主机的USB端口上就可以使用，相机本体可以设置在电视的上方或下方。这款周边商品将在7月24日发售，价格5000日元。

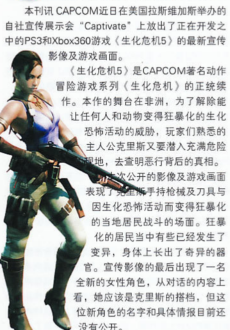
“PSP金属蓝豪华套装”（PSPJ-20003）是一款限定数量的主机套装，商品中包括“金属蓝”PSP主机、主机收纳包、擦拭布、32MB记忆棒、PSP-2000专用D端子连接线，预定于7月17日发售，价格为23800日元。届时，SCE还将同期发售另一款限定套装“PSP金属蓝数字电视套装”（PSPJ-20004），其中包括PSP专用数字电视接收器及1GB记忆棒，价格为29800日元。

新色PS2主机“朱砂红”（SCPH-90000 CR）是薄型PS2主机的最新限定版本，商品中附送的PS2手柄“DUALSHOCK 2”也采用了与主机相同的颜色。“朱砂红”PS2主机将于7月3日发售，价格为16000日元。



软件 美国专讯 《生化5》最新情报 全新角色形象问世

本刊讯 CAPCOM近日在美国拉斯维加斯举办的自社宣传展示会“Captivate”上放出了正在开发之中的PS3和Xbox360游戏《生化危机5》的最新宣传影像及游戏画面。



《生化危机5》是CAPCOM著名动作冒险游戏系列《生化危机》的正统续作。本作的舞台在非洲，为了解除能让任何人和动物变得狂暴化的生化恐怖活动的威胁，玩家们熟悉的主人公克里斯又要潜入充满危险的地，去查明恶行背后的真相。

本次公开的影像及游戏画面表现了克里斯手持枪械及刀具与因生化恐怖活动而变得狂暴化的当地居民战斗的场面。狂暴化的居民当中有些已经发生了变异，身体上长出了奇异的器官。宣传影像的最后出现了一名全新的女性角色，从对话的内容上看，她应该是克里斯的搭档，但这位新角色的名字和具体情报目前还没有公开。

特报 日本专讯 PS3周边宣布对应《合金装备Online》

本刊讯 日本PC周边厂商Logicool于6月初宣布，其旗下商品PS3用USB耳麦“Logicool Vantage USB Headset”和PS3用USB键盘“Logicool USB Keyboard”将正式对应KONAMI的最新PS3网络游戏《合金装备ONLINE》。

“Logicool Vantage USB Headset”是面向具有语音识别系统的游戏而开发的PS3专用USB耳麦，麦克风部分使用了独立的声音过滤技术，具有单一指向性功能，价格为3980日元。“Logicool USB Keyboard”是PS3专用的USB键盘，与一般的PC用106键键盘的盘面配置基本相同，价格为2980日元。考虑到游戏机连线的特殊性，这款键盘采用了2.5米长的连接线，长度超出一般PC键盘。

《合金装备ONLINE》是随6月12日发售的《合金装备索利德4·爱国者之铳》推出的全新PS3网络游戏作品，除普通的连线对战外，这款游戏还具有交流平台的功能，玩家可以进行键盘聊天或语音聊天。Logicool的这两款周边将成为本作正式的交流器材。

6月3日

●SCE公布了一批新商品的发售计划，其中包括PS3专用USB相机“PLAYSTATION Eye”，PSP新色主机“金属蓝”的豪华套装，以及PS2新色主机“朱砂红”等。这些商品将于今年7月陆续发售。**（请见本刊详细报道）**

●CAPCOM公布了正在开发中的PS3和Xbox360版动作冒险游戏《生化危机5》的最新宣传影像和游戏画面。本作是著名游戏系列《生化危机》的正统续作。**（请见本刊详细报道）**



●日本PC周边厂商Logicool宣布，其旗下产品PS3用USB耳麦“Logicool Vantage USB Headset”和PS3用USB键盘“Logicool USB Keyboard”将正式对应KONAMI的最新PS3网络游戏《合金装备ONLINE》。《合金装备ONLINE》是随6月12日发售的《合金装备索利德4·爱国者之铳》推出的作品。**（请见本刊详细报道）**

●美国Harmonix Music Systems和MTV Games公司宣布，将和水口哲也率领的Q Entertainment展开正式业务合作，将全世界销量超过300万的音乐游戏名作《摇滚乐队（Rock Band）》推向日本市场。据称，这款游戏在推出日文版时将进行全面改修，并加入日本本地的音乐。

●TECMO开发工作室Team NINJA部长板垣伴信向各大媒体发出声明，宣称自己以“报酬支付不公”为理由起诉了TECMO社长安田善巳。板垣同时宣布，从即日起退出TECMO公司，不再参与《死或生》及《忍者外传》等游戏系列的开发。**（请见本刊详细报道）**

●KONAMI发表了NDS新作《闪耀革命·大家来跳舞》，这款《闪耀革命》在NDS上的第5款将于今年7月24日发售，价格为5250日元。《闪耀革命》是KONAMI根据人气动漫作品《闪耀革命》改编的游戏作品。本次的《闪耀革命·大家来跳舞》是一款操作原作中的角色伴随着音乐起舞的音乐游戏。



6月4日

●TECMO发表社内声明，就板垣伴信前一天在媒体声明中发表的言辞进行了回应，并驳斥了板垣的一些说法。

●日本数家中间件制造商在东京大手町联合举办了面向业内人士的大型集会“游戏工具&中间件论坛2008”，SCE和微软都派讲师在论坛上进行了演讲。会场内举行了商品展示活动。15家相关厂商展出了自社的开发工具及中间件类商品。**（请见本刊详细报道）**

旧世代主机的残余价值
——评PS2当前面临的市场状况

家用台式游戏主机市场进入“新世代”后，已经过了大约一年半的时间。伴随着环境的巨变，以前世代的游戏主机开始按照市场规律逐渐淡出市场，完成市场份额的交接。不过，在眼下的局面中，有一台主机的立场明显显得有些特殊，这就是PS2。

无论从业界历史的评述上看还是从玩家心目中的形象上看，发售于2000年3月4日的PS2无疑是家用游戏的一座里程碑。这部稳坐了一个世代家用游戏霸主宝座的主机无论在主机性能还是在软件支持上都达到了非常高的水平，堪称当年玩家们购买游戏器材时的不二之选。PS2上为数众多的游戏名作在各个时期都引起了非常广泛的话题，很多游戏软件商也将这部主机当成了新作开发的主要“阵地”。

不过，这样一款传奇商品如今的处境却显得有些尴尬。随着新世代主机三方大战的展开，属于上世代的PS2原本应该被后继机型PS3所取代，逐渐退出主流市场竞争的舞台。但是，PS3这个“后继者”却没有完成它应有的使命。由于已经被各方所熟知的多种原因，PS3的市场延展进行得很不顺利，PS2如果全面撤出，SCE的市场份额会立刻被其它厂商的主机占据，这导致PS2出现了“当退而不能退”的无奈局面。

2007年年中，接替久多良木健成为SCE社长兼CEO的平井一夫在上任不久时宣称“要继续发展PS2”，这句话听起来多少显得有一点讽刺。昔日的业界霸主PS2，注定不会拥有一个安稳的晚年。

软件新作的局势转变

细看最近半年的软件发售表就会发现，虽然PS2的游戏新作依然比较丰富，但内容比例上却出现了很大变化：美版游戏大部分是大型厂商的跨平台作品，而日版游戏的游戏类型则被“AVG”所占据。

今年6月到8月期间，已经公布了具体发售日期的PS2日版新作共有27款，其中游戏类型为“AVG”的有15款，占到了新作总数的一半以上。而且，这些“AVG”几乎全都是角色类，其中既有面向男性玩家的，也有面向女性玩家的，也就是所谓的“GAL-GAME”和“乙女GAME”。与此相对，PS2日版新作中其它类型的作品则呈现数量下降的征兆，《女神异闻录4》这样的原创作品已经不多，很多是与《拉切特与克拉克5》类似的美版游戏移植作，还有像《常青之国·悠久之仁》这种虽然走正统路线，但移植自PC平台的作品。PS2是日系主机，日版游戏是其打开本土市场的根基。如今PS2的日版新作比例出现了偏移，无疑具有强烈的市场信号性。



近期欧美游戏厂商集团化趋势明显，大多数引人注目的美版游戏新作都来自大型发行商，而且多为跨平台作品。很多名厂虽然握有能产生影响力的著名品牌，但对于“技术派”的欧美厂商来说，这样的品牌只有在代表最新机能的平台上才能产生最大的生命力，因此在现在的环境下，美版游戏比日版游戏更加不容易“关照”PS2。其结果就是，虽然SCE当前依然在积极为PS2寻找可以推出游戏作品的“东家”，但“旧世代”的阴影还是在不留情面地向着这台主机笼罩过去。



末期境遇的历史先例

眼下PS2日版新作“GALGAME当道”的状态很容易让人联想到一些较早世代主机末期的情况。回顾一下家用游戏界过去的环境更迭，PC-E、SS、DC等主机在其市场生命的最后阶段，都曾不同程度地出现过这种情况。另一件值得思考的事就是，这几个“先例”几乎都是在主机竞争中败北的一方。

在近期的业界讨论中，“GAL-GAME”这个词时常可见。GALGAME的概念始见于1980年代，正式出现于1990年代，早期曾被用来特指一些育成模拟游戏和恋爱冒险游戏。后来，随着游戏市场的扩大和“御宅文化”的兴起，GALGAME的概念被逐渐泛化，凡是以具有魅力的女性角色作为主要卖点来吸引男性玩家的游戏都可以归到这一概念中，游戏类型也逐渐多样化，动作、角色扮演、战略模拟，甚至曾经以“硬派”著称的射击与格斗类也推出了不少可以被划在这一范畴中的作品。至于在游戏用户群扩张过程中出现的“乙女GAME”，其实就是GALGAME的女性用户版本，在商业性质上和GALGAME非常相似。

当年，SEGA的DC主机由于硬件生产体制不完善和软件开发滞后等原因而没能打开市场，在SCE的PS2推出后迅速从竞争中败退。然而，DC的软件发售却并没有因此而迅速结束。SEGA于2001年3月宣布DC停产，但DC上的新作却一直出到了2007年3月，其中，从2001年到2005年这段时间中，DC的日版新作基本上被GALGAME占据。

对比2001年时的DC和如今的PS2，虽然在市场地位和用户基数上有很大差别，却也有不少相似点：都是在业界进行过正面竞争的机种；都拥有独立的用户群体；都面临被更迭的命运。因此，这两种主机末期在软件局面上出现的现象也当有些许共同之处。

PS2主机的未完使命

GALGAME软件商在这个时期选择PS2的做法并不难以理解。GALGAME属于小众游戏，基本上也属于小制作游戏，无论是作品本身的用户影响力还是厂商的宣传投入能力，都无法和名厂大作相抗衡。因此，当一台家用游戏主机处于全盛期，大作接连不断的时候，这样的游戏完全无法获得软件市场份额，甚至还有可能因为“背离主流”而得到不好的评价。但是到了主机快要退出市场的时候，由于玩家们的视线还没有完全移开，但大型软件商已经开始撤出，形成了市场空白。这样一来，这些“小众化”游戏自然会蜂拥而至。其实，“小众化”游戏也不仅仅包括GALGAME，每台主机上还会有一些对应其特点的其它性质游戏。例如，DC与NAOMI街机机版有高度共同性，因此在末期推出了大量街机的移植作品，PS2具有较高的基础配置，因此出现了很多PC单机游戏的移植作品。

事实上，日本的GALGAME游戏当前也正处于景气衰退的时期。就在5月下旬，日本一家著名美少女游戏开发公司的制作人在接受网络媒体采访时宣称“日本的GALGAME公司已经到了任何时候倒闭都不奇怪的境地”。近年来，GALGAME市场作品泛滥，同质竞争极其激烈，再加上游戏表现规制的日趋严格，想让一款这种游戏被用户认可，已经是一件非常难的事。面对这种局面，也无怪乎厂商们纷纷跑到这台全世界销量1亿台的上世代主机上寻找出路了。

而另一方面，对于SCE和PS2来说，任由小众化游戏占据软件链也可说是一种无奈。PS3的市场局面不允许PS2像任天堂的NGC那样干净利落地撤退，但在PS2的商业魅力日益暗淡的现在，想让玩家们依旧对PS2游戏保持一定的兴趣，延缓市场份额的流失，实在不是件容易的事。在这种意义上，GALGAME虽然是下策，却也不失为一种可用的办法。这类游戏的爱好者以核心玩家居多，能够让这些玩家多少找到一点可以关注的东西，也还是有价值的。虽然我们无从判断SCE是否对PS2新作的社内审查有所放松，但从GALGAME新作的数量上来看，“饥不择食”的感觉确实已经相当强烈了。想当年，PS2的机能派路线曾被认为是“游戏开发复杂化”的主因，但现在，这部主机却不得不靠相对简陋的游戏类型来维持场面，这确实能令人发出几分感慨。

PS2当前在软件发售上出现的现象是符合市场规律的。同时，也从另一个角度验证了PS2确实在走向末期，终将被新世代产品取代的命运。通过小众游戏维持新作数量，间中推出一些依然能引起玩家们注意的作品，恐怕将是PS2在短期之内始终持续的局面。可这样的局面能延续PS2的生命到哪一步，就实在不太好说了。

业界的声音
——探究创意的来源

近一段时间，很多游戏业界人士都热衷于在理论层面上探讨游戏创作。随着近年来游戏用户群的复杂化，游戏网络的普及化以及游戏市场中心的偏移迹象，很多传统的游戏制作观念都到了需要改革的时刻。因此，整个游戏商圈在继续走着商业化道路的同时，也在逐步变得学术化。这也可以算是游戏业界走向成熟的一种标志了。

网络游戏的交流形式独特 剧情表现需采用不同手法

“MMO和家用RPG不同，没有‘从NPC处获得前进情报’的步骤——因为有其他玩家在。另外，连续滚动数个画面的文字叙述也无法使用。就算做出这种东西，大家也会为了早点做任务而快速点过去。我自己也会这样做的。”

——5月末，游戏业界大型主题会议“温哥华国际游戏峰会”在加拿大温哥华召开。会议期间举办了很多业内论坛，在其中一场关于“游戏中的故事性”的主题讨论中，就职于索尼网络娱乐（简称SOE）的游戏制作人特雷西·辛斯塔做出了上面的发言。



如今，网络逐渐成为整个游戏业的趋势所向。伴随着家用游戏机网络环境构筑的日趋成熟，如何更好地将传统游戏性与网络要素进行结合已经成了所有游戏制作者需要共同思考的问题。MMO（大型多人在线式网络游戏）是PC网络游戏的主流形式之一，因此也是各方集中研讨的对象。

由于具有强烈的人际交流性，MMO类游戏的“剧情表现”一直是个很难的课题。本次论坛上也有很多制作人表示，玩家们进入网络游戏世界后，由于要忙着和其他玩家对话以及进行合作游戏的协调及准备，很少有时间关注固定的剧情及背景，但如果完全抛弃剧情，游戏的世界观又不容易体现，其间的平衡非常难以把握。今后，网络游戏的表现问题将会出现在更多平台的更多作品当中。如何用更恰当、更简明的方法来表现设定内涵，使游戏空间保持足够的代入感，将是游戏开发者们需要重点思考的对象。



崭新创意也需要传统支持 作品魅力要靠多角度表现

“台式机游戏的设计以占用家中的电视屏幕长时间游玩为前提。从这样的设计变更成每次可以只玩15分钟或20分钟的设计，再把启动时间也缩短，并明确提示出玩家们应该做的事情，让玩家可以在任何自己喜欢的时刻中止游戏。这样一来，虽然每一次玩的时间短，但总游戏时间却可能不知不觉拉得很长。我觉得我们可以做到这一点。另外，这也可以证明《组建》系列和掌机的高度亲和性。”



——5月22日，SEGA发售了NDS体育与育成模拟游戏《组建职业棒球队吧》。在游戏推出后的制作者采访中，本作的制作人马场保仁对记者说出了上面的观点。

《组建职业棒球队吧》是SEGA的传统棒球育成游戏系列，首作于1998年在SS上发售，至今已经有10年历史了。本次的NDS版是这个系列最新作，也是这个系列在NDS上推出的第一款作品。NDS改变了系列从2003年PS2版开始采用的真实身体比例的表现方式，恢复了系列最初作品中的两头身角色形象，同时也重新加入了从PS2版时被废止的强化道具系统。马场在采访中阐述了自己在最新作设计中的核心思想，其中既包括系列移向新世代掌机时要对应不同环境所作的改动，也包括“传统要素的回归有利于体现游戏魅力”的思考。

系列游戏在新机型上的推陈出新，既需要面向不同平台对应全新用户层的需要，也需要重新审视作品本身，发挥出游戏骨子里的魅力。在这种意义上，某些传统作品中体现出的东西也可能有利于全新的发展。设法让传统要素在全新作品中发挥价值，是保持系列游戏生命力的诀窍之一。

事业扩大应从多角度着手 在不同地域开展独特经营

“对于能和EA Mobile合力为世界提供更崭新的、更具创造性的便携游戏及移动商务服务一事，我们感到非常高兴。韩国是世界上最有代表性的普及型娱乐市场之一，我们非常期待能和业务伙伴共同持续推进能使用户们的日常移动体验变得更加充实的服务项目。”



——EA于5月26日发表了收购韩国移动发行商与制造商Hands-On Mobile Korea的消息。在发表会上，Hands-On Mobile Korea的CEO吉尔伯特·金阐述了自己对于这项运作的看法。

Hands-On Mobile Korea是本社位于美国的Hands-On Mobile公司的韩国子公司，也是韩国为数有限的几家移动通信类产品发行商兼制造商之一。此次收购运作正式完成后，Hands-On Mobile Korea将更名成EA Mobile Korea，作为EA Mobile旗下的主力部队展开市场争夺。届时，吉尔伯特·金也将担任EA Mobile Korea的首席职位。

美国游戏界巨头EA近期在企业吸收兼并的运作上表现非常活跃，前段时间意图强行兼并Take Two的事件引发了很多议论。目前，EA依然在其它领域积极寻找着扩大规模的突破口，此次对Hands-On Mobile Korea的收购就是一例。手机游戏是新兴的产业形式之一，横跨移动通信和游戏等领域，发展空间仍然巨大。在韩国进行发展，也与EA近期重视亚洲市场的姿态相符。EA招兵买马的积极运作，还会在今后一段时间中持续。



全新创意源自深厚的积淀 生活经验与想象同等重要

“从大约5年前开始，我制作游戏的方法产生了一些变化。过去，我的做法是让自己的想象力尽情膨胀，创造出世界观及游戏本身。但从5年前开始，我将自己生活中的兴趣及遇到的问题变成娱乐形式的倾向逐渐强烈起来了。”



——“马里奥之父”宫本茂于5月末接受了美国《纽约时报（New York Times）》的专访，宫本茂在采访中回顾了自己作为游戏制作人的一生。在谈及近年的状况时，宫本表露了自己几年来在游戏制作心态上出现的细微变化。

游戏制作离不开创意，而游戏的创意来源无非是日常经验及想象力。在游戏制作初期，丰富的想象力可以帮助创作者脱开前人的条条框框，产生出具有全新色彩的理念。但在自己的制作风格与思路成熟，开始将用户们的实际感受考虑进去之后，丰富的生活经验就可以成为创作者们寻找出路的最有力路标。在这一点上，宫本茂的心声透露不可谓不坦率。



近期曾有不少老牌游戏制作人提到，游戏人不想让自己的创意枯竭，就应当尽量多接触各种各样的事物，而这也是各种文化产品创作者所共通的要求。宫本茂就是个“多才多艺”的典型，会弹奏钢琴及班卓琴，并且非常爱听西洋音乐。这些经验在下一阶段《Wii Music》的制作中也会起到有益的作用。丰富生活后才能丰富头脑，这不仅是传统风格的制作人们的心得体会，还应当成为年轻游戏制作者们的共同认识。

疾风流言帖

万众期待的PS3超大作《合金装备4》再过几天就要和玩家正式见面了，之前流传的无数与之相关的消息都将在这一刻大白于天下，你是否做好了感动的准备呢？此外，如《生化危机5》，《怪物猎人3》等未知大作也不时上来晒一晒自己的相关消息，未来的某一天，这些消息也将成为我们的茶余谈资，成为历史的最好见证。 □责编/龙马

VOL.14

次世代主机之争仍然不明朗，作为玩家在选择上比以往更难把握，X360偏美式怕红，Wii过于休闲机能寒心，PS3软件不争气让人又爱又恨，持币观望虽然是不少人目前的无奈选择，但那些等不及已经入手一台甚至全制霸的玩家是否就很幸福呢？恐怕不见得，有真正自己喜欢的游戏，才是入手的唯一理由吧。

《DQ9》发售日期决定？

日本国民RPG《勇者斗恶龙》的第九作在前几年公布将在NDS平台推出后，曾引起了爱好者们的空前轰动，在这之后相关消息虽然也有一些，但一直没有确切的发售日期。近日在国外媒体发表的关于DQ三作复刻的消息中，却似乎无意中透露出了《DQ9》的发售日期。



在其中引人注目的一段话中说道：“目前SE准备了如此多的DQ作品上市计划，让人不禁担心消费是否会产生审美疲劳，不利于11月20日《DQ9 星空守望者》的发售……”这段不知是有意还是无意中透露出的消息很令人振奋，根据几作确定的复刻版的发售时间，以及《DQ9》的延期，这则消息还是有相当大的可能性的。

编者按：《DQ》的开发周期之长是业界的惯例了，从《DQ7》开始就保持着每世代只出一作的传统。11月发售虽然时间上很有可能，不过厂商应该说过延期到明年第一季度，在本财年内面市是比较靠谱的。

可信度 30

《生化5》一些相关细节

根据CAPCOM最新的财报数据显示，该社年度瞩目的超大作《生化危机5》已经列入09年第一期发售计划中，也就是说本作将会于08财年内发售，虽不太可能在今年圣诞前面市。于09年初与玩家见面可能性较大，CAPCOM对本作的预计销量约为全球230万套。此外还传出了一些相关细节：在本次新作中将全篇支持在线双人合作模式，可随时加入或退出，没有人合作时同伴会由CPU负责控制；将加入新的掩蔽系统和如《神之手》那样的躲避动作；类似以前《生化危机3》中“佣兵模式”也将在本作中登场。

编者按：本作目前公布的信息还是过少，主要图片还是那些村庄和黑人，让人不禁怀疑其的开发进度，不过既然有X360版，对应的在线多人游戏可能性还是比较大的。



可信度 60

Wii版《怪物猎人3》是为了追求创意

近日CAPCOM社长辻本春弘在接受媒体采访时表示了《怪物猎人3》从PS3平台转向Wii的原因，据说是怪物猎人的开发团队对于系列的正统续作追求的并不是画面音效等方面的提升，而是更向往Wii的创新式玩法，Wii的手柄遥控器更有利于新作在创新上的发挥。并且开发组没有多余的精力来开发双平台游戏，而且，ps3游戏的开发环境与之前的ps2和pc版存在较大的出入，因此才放弃ps 3 的计划改为到wii平台。另外，他还表示由于制作难度方面的问题，目前还没有开发NDS平台系列作的打算。



编者按：说到底，作品转到Wii是为了能保证销量，创意什么的都是为这个标准服务的，同理，PSP版因为已经保证了销量，所以不用去考虑另一台掌机的作品问题。

可信度 20

微软首要目标是SONY

微软游戏工作室总裁Shane Kim近日在非公开场合谈及了X360主机竞争对手的问题，对于微软而言SONY一直是家用主机方面的竞争重点，而任天堂并不在主要考虑范围之内，因为SONY在业务与市场方面与微软有着更多相似点，以及更为接近的市场需求，从X360上市的第一天开始，微软就以如何努力击败SONY作为首要目标。而眼下微软已经选择好了正确的策略，与竞争对手间的博弈还需用时间来完成。

编者按：X360与PS3同属高清次世代主机，这点上Wii与前两者无论是性能还是用户游戏取向都存在很大差异，即是说微软与SNOY争夺的蛋糕更为相似，互为眼中钉是当然的。

可信度 70

纯粹单机游戏将逐渐消失

目前SCE的一位前高管向媒体解释到，现在的游戏消费者越来越多地希望他们的游戏当中加入网络连线功能，业界将逐渐减少单机游戏的数量与对其的关注度。像前段时间的《鬼屋魔影》，虽然是一款不错的单热冒险游戏，但以后的游戏业界将不太可能再继续开发这种完全没有网络功能和网络扩展下载的游戏，将游戏添加或多或少的网络要素已是大势所趋。业界正在发生变化，作为游戏开发商与制作人必须对此做出必要的反应。



编者按：游戏网络化近年似乎很时髦，三大次世代和两台掌机有着对应的网络功能，一些能对战或者合作的游戏更能受到长期的关注，像一些FPS和格斗游戏，与网络下载更新一样，这样更能最大限度地提升作品的价值。

可信度 70

《合金装备4》的过场非常之长

《合金装备4》即将于6月24日发售，眼下玩家最关心的就是将在游戏中玩到什么样的精彩内容，而之前传言的本作容量高达50G的消息也将正式得出结论。最近国外有两家匿名的媒体透露道，KONAMI给他们对于本作的评测文要求是不要提及游戏的过场动画长度，以避免玩家产生不安，在这点上据称游戏的过场长度将超过90分钟。据说，本作那“难以置信的，催人泪下的，高潮不断的”过场动画会让玩家产生错觉，觉得自己不是在玩游戏，而是在观看一部电影大片，甚至，在结局时那悠长的过场可以让你将手柄丢到一边静静地欣赏直到它结束。



编者按：游戏电影化是小岛追求的目标，过场动画对比实际操作似乎更容易展现他的想法，之前小岛50GB光盘仍然不够的吐槽应该可以从中看出什么，塞满了大量高素质的过场动画确实足以撑爆一张蓝色的碟片。

可信度 50

神游版Wii即将上市，对应日版游戏

神游科技作为任天堂在中国大陆的代理商，其推出的神游版GBA和NDS主机都取得了一定销售成效。而目前任天堂当红的Wii主机自从发售一年多来，关于大陆版行货的传闻就一直不绝于耳，早在07年春的时候就有说Wii将由神游代理在内地发行的消息，可一直没有确切的公布日期。近日神游开始招聘日文翻译，相关一系列动作再次将人们对于此的注意力吸引过来，种种迹象都表明神游正在为长期酝酿的行货计划努力着。而一位不愿透露身份的知情人士透露，神游科技已经做好了在大陆发售行货版的准备，相关准备工作已进入了收尾阶段，只是还没有确定具体的发售日期，但一些比较让人兴奋的细节倒是很值得关注。



根据此人的说法，神游版Wii发售时的定价将为1850元人民币，这个价格对比现在市场上流行的水货来说相当厚道。而在外观上神游版会在手柄之外的地方与其他版本有所区别，主要是主机本体会有比较明显的独特设计。对于最关键的主机芯片问题，神游版将采用和日版机同样的芯片版本，这就意味着现行的所有日版游戏都可以在神游版上兼容运行，并且会有两款全新的中文游戏一同发售，具体是什么游戏还不得而知。此外值得关注的是，随主机一同配套发售的还有多款符合中国国情的学习软件，这点相信对于国人的购买心理有很大帮助，尤其是那些为自己孩子购买主机的家长们。神游公司之前一位负责人也曾表示，Wii在中国的未来前景将十分被看好，Wii老少皆宜的游戏风格符合中国的国情，多种超出传统的娱乐方式也将迅速使之走进千家万户。相信神游版的Wii很快就会上市，届时会有更多适合国人的汉化中文游戏与玩家见面。

可信度 40

编者按：行货在我们国内似乎一直都处于比较微妙的境地，其个中原因都是众所周知。目前充斥市面上的DS和BGA多数都为神游版的产品，但软件方面的情况并没形成正比，神游版Wii如果推出，其情况几乎现在就可以预见到，对应日版游戏会有助于主机的普及，但软件的门槛仍然会是一道不可逾越的难关。

Wii新款音乐游戏年底亮相



任天堂的"马里奥大叔"宫本茂一向比较喜欢耍些新奇的花样，也喜欢卖些关子来吊玩家的胃口。早在当初Wii刚于世人面前公布的时候，宫本茂就曾在发布会的台上拿着Wii的遥控器手柄，像一个熟练的指挥家一样指挥着一个乐队演奏，同时配合的还有《Wii sports》的游戏演示，这种新奇又有激情的展出方式让玩家们对Wii的表现充满了期待。最近传来消息，宫本茂在回答媒体采访时透露到，他目前正在做一款音乐类的游戏开发工作，而这款游戏筹划已久，会搭配Wii的独特遥控器来进行非常有特色的操作，游戏预定今年晚些时候与玩家见面。

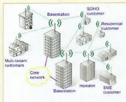
可信度 50

编者按：音乐类游戏在模拟真实方面也不会令人失望。是否会与宫本茂的那次几年前的表演有关并不重要，重要的是这位顽童一样的制作人能给我们带来多少赞叹的东西。

Wi-Fi可导致过敏

Wi-Fi在当今社会运用范围越来越广，不仅手机和小型局域网，PSP和NDS这类掌上游戏机也都大量运用到这种便捷的功能。但最近美国新墨西哥州的一个团体正在努力要求禁止在公众场所安装Wi-Fi的基站，因为据他们的代表Arthur Firstenberg所说，他们当中很多人对这种无线信号产生过敏反应，会让身体感到非常不适，某些电磁波的波长会让不少人头晕目眩，包括手机信号和互联网的网络信号，除了头痛外，胸闷胸痛也发生在他们当中很多人的身上，甚至会对心脏造成不良影响，更严重的是，这些过敏反应并非暂时现像，而会持续很长时间。

这个团体依据这些理由向当地部门要求拆除Wi-Fi基站，并称安装这些存在影响健康的基站违反了《美国残疾人法》，对于这些人的指控，当地相关人员正在研究Wi-Fi的信号是否真的对人体有不良因素，过段时间应该就会有比较明确的答案。



可信度 25

编者按：众所周知的各种电磁波和放射线接触过多都会对人体产生或多或少的危害，对此反应比较敏感的人产生不适也是可以理解的。Wi-Fi这种方便快捷的功能在给大众带来欢乐的同时，在环保方面也要留意下了。不然的话，如果真有一天标明"wi-fi有害健康"就哭笑不得了。

大部分Wii用户仍为核心玩家



任天堂美国分社新上任的市场及销售业务副总裁Cammie Dunaway日前在电子娱乐高峰会议上表示到，Wii目前虽然在全球扩展了无数平时不怎么玩游戏的普通消费者群体，但于本质上说Wii的绝大多数用户群仍然是那些以游戏为主要娱乐方式的核心玩家们。根据任天堂最新的数据统计，在美国79%的用户为男性，并且大部分都是18岁以上收入在5万美元以上的成年人，在这些用户当中有超过一半的人每周平均游戏时间都在5小时以上。

现在选择购买Wii的用户基本都是以游戏为首要目标，附属的其他功能并非像前段时间厂商宣传的那样被很多用户所青睐，而炒得沸沸扬扬的体感游戏在Wii玩家当中只是作为一种调剂，新鲜劲过去后大多数用户还是转为以传统游戏为主要运用方式。此外，除去购买主机的用户外，运用Wii的其他家庭成员的取向也值得玩味，以女性为主的这部分用户层也都是以传统游戏作为Wii的运用方式，而在未来继续扩大用户层是不会变更整体计划方针。Cammie Dunaway解释道，身处游戏产业中的制作人们必须要做出一些选择，在玩家层上是注重整体还是偏重少数，是想方设法把产品卖给越来越多的人，还是开发更多的产品卖给越来越少的人？这是每家公司都要面对的问题，任天堂在这方面，显然选择了前者。

可信度 20

编者按：Wii全世界的销量达到几千万，其中核心用户所占的比例从一般理论上讲都不可能达到大多数，且数据上的每周游戏时间5小时根本不能算是概念上的核心玩家，这样每天平均算下来还不到1小时，更何况这部分人当中玩Wii Sports这样的休闲游戏的人群占了很大比重，在传统玩家眼中，一天游戏时间至少超过2小时，一周达到10小时以上的才可称得上是"核心玩家"。

平井一夫正在将PS3拉回正轨

PS3作为被索尼寄与厚望的次世代主机，在其宣传定位方面曾经让第三方感到大为困惑，有一个时期PS3在公众面前并不是以家用电视主机的形象出现的，而是以一台BD播放器，一台家庭娱乐终端为宣传口号，甚至被形容为一台超级计算机。这样的模糊以至于夸张的宣传手法让很多游戏开发商感到很莫明，其结果就是软件开发上的滞后。

对此SCE的现任社长平井一夫是这样解释的：相信很多人都对PS3发售初期的定位问题感到过困惑，致使不少第三方拿不准PS3的定位，所以为数不少的开发商都只是采取了试探性的策略，并没有投入全部精力来为PS3开发游戏软件。但之后的东京游戏展时，SCE重申了PS3是一台游戏主机的事实，相信从那时起所有人都对这个问题有了清晰明确的认识。



可信度 60

编者按：久多良木健在PS3初期对其的多功能式高调宣传确实让SCE吃尽了苦头，他的继任者平井一夫所做出的努力虽然效果有限，但至少是朝着好方向发展，最后的成败得失，还需要时间去验证。

最期待TOP20

最近比较有意思的一个话题就是微软和索尼围绕各自主机在欧洲销量的问题展开的口水战，首先是索尼宣布，PS3到目前为止在欧洲全境范围内的累计销量已经超过了500万台，因此PS3在欧洲地区的累计销量已经超过了对手微软的XBOX 360。随即，微软方面的发言人表示，这个数据只是索尼单方面提供的，并不可信。由于GTA4的发售，360在欧洲的周销量如今翻番，360玩家平均每人拥有7款游戏，这与PS3的3.8以及Wii的3.5优势更是明显。无论真假，都可看出双方对欧洲市场的重视。

2008年第16期（统计时间2008年5月22日—2008年6月4日）本期截至统计日期共收到有效选票672张

1 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008.6.12 ■8800日元

之父小岛秀夫和一直以来担任该系列美术监督的新川洋司，将在全球8个国家的12个城市参加相关的庆祝活动，并为玩家们签名。



411票

2 生化危机5

■PS3 ■动作冒险 ■CAPCOM ■2009年3月 ■价格未定



376票

据悉，主角克里斯将会在游戏全程和一位尚未公布具体信息的女性雇佣兵经历严酷的考验。游戏中的女性雇佣兵将可以由AI控制并进行单独行动。

3 街头霸王4

■AC ■CAPCOM ■格斗游戏 ■2008年7月 ■价格未定

制作人小野义德日前在接受记者采访时透露，本作的家用机版绝非街机版的移植，将支持联机对战，而且还有全新的角色增加。



372票

4 忍者外传2

■XBOX360 ■TECMO ■动作游戏 ■2008.6.3 ■59.99美元



358票

“著名”制作人坂垣伴信最近提交了辞呈，其将于7月1日离开TECMO，并表示本作是其对该系列的终结作。

5 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

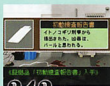
鸟山求透露本作中的召唤兽将是为辅助露西而存在的一种力量，他们将被以“数码”的形式存储在各种媒介中等待释放。



351票

6 逆转检事

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■发售日未定 ■价格未定



343票

御剑怜侍在收集各种证据的同时还必须前往关联场所进行搜查，以诘问案件关系人或出示证物的方式来获得进一步的证词。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PSP	超级机器人大战A	BANPRESTO	2008.6.19
8	XBOX360	战争机器2	EPIC	2008年11月
9	NDS	口袋妖怪·白金	任天堂	2008年预定
10	NDS	无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	2008.5.29
11	XBOX360	古墓丽影	EIDOS	2008年预定
12	PS2	超级机器人大战Z	BANPRESTO	发售日未定
13	NDS	火炎纹章DS	任天堂	2008.8.7
14	NDS	勇者斗恶龙5·天空的新娘	SQUARE · ENIX	2008.7.17
15	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008年冬
16	PSP	最终幻想·纷争	SQUARE · ENIX	2008年预定
17	NDS	北欧战神传 负罪者	SQUARE · ENIX	发售日未定
18	Wii	零·月蚀的假面	TECMO	2008年预定
19	NDS	勇者斗恶龙9·星空的守望者	SQUARE · ENIX	2008年预定
20	XBOX360	灵魂能力4	NBGI	2008.7.29

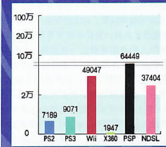
CHECK! 《口袋妖怪 白金》今年发售!

本期上榜的两款游戏分别是XBOX360上的《战争机器2》和NDS上的《口袋妖怪·白金》。之前EPIC制作的《战争机器》1代获得了极大的好评，游戏素质极佳，销量也相当之好，2代的推出早已是板上钉钉的事，据EPIC表示，2代的素质将在前作的基础上再次大幅飞跃，实在是让人相当期待！而口袋妖怪方面，继承了系列一贯的传统，终于发布了继钻石和珍珠之后的第三个版本“白金”，游戏在前两作主线故事的基础上增加了众多新要素。而且在“钻石/珍珠”中首次登场的强力怪物“ギラティナ”将在本作中以最强姿态“オリジンフォルム”出现。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

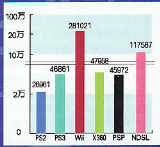
由于四月下旬以来，日本市场缺乏有力大作的支持，已经有半个多月的时间都非常低迷，不论是游戏软件还是主机硬件的销量都连续创下了2008年以来的最低。对比上期日本市场的单周硬件销量，我们可以发现，像PS2、PS3、360这些“低销量”主机都没有什么起色，而原本表现还算不错的其他几大主机，例如PSP、Wii和NDSL的销量都呈下跌状态，而且幅度都比较大。就连小岛秀夫也在访谈中公开表示日本早已不再是游戏市场的老大。美国市场方面，硬件销量下降最为明显的非PS3莫属了，跌幅超过了40%；而PS2的跌幅同样达到了35%。前者主要是在PS3版GTA4发售刺激主机销量大增后比较正常的回落。360和NDSL也都有非常大的硬件销量下滑情况，只有NDSL下滑幅度较小。

日本硬件双周销量统计



本期统计时间2008.5.19—2008.5.25

美国硬件周间销量统计



本期统计时间2008.5.18—2008.5.24

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	动作过关	2008.4.3	391
02	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2008.3.27	374
03	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	动作冒险	2008.4.29	365
04	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	359
05	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	342
06	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	329
07	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	326
08	PSP	战神·奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	307
09	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	298
10	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	281
11	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	269
12	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	动作冒险	2008.1.31	257
13	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	234
14	NDS	灵光守护者	任天堂	动作角色扮演	2008.2.28	216
15	NDS	忍者外传 龙剑	TECMO	动作游戏	2008.3.20	207

CHECK! 连续两期没有新作登场

流行榜已经连续两期没有新作登场了，也就是已经差不多有一个月了。流行榜上各款作品的名次也没有太大的变动，《大蛇无双 魔王再临》、MHP2G自发售以来就一直牢牢占据着前几位，WE2008就不用说了，该系列在我国一直有着很高的人气，倒是没想到GTA4的支持者会有这么多，虽然本作人气极高，但我国拥有次世代机的玩家看来也是越来越多了。



↑GTA4的世界自由度极高，给人以非常真实的感觉。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	弧光之源 2 意志（日版）	MMV	61430
2位	沃太利亚迷宫（日版）	if IDEA FACTORY	41538
3位	海格里斯的荣光 魂之证明（日版）	Nintendo	47586
4位	无限边界：机战OG传说（日版）	BANPREST	57503
5位	幻雾之塔与剑之铁规（日版）	SUCCESS	38059
6位	纳尔尼亚传奇2 凯斯宾王子（美版）	Disney	28665
7位	咕噜咕噜滚滚兔（欧版）	SUCCESS	28366
8位	太鼓之达人 DS 七岛大冒险（日版）	Namco	174648
9位	创造职业棒球队（日版）	SEGA	27811
10位	神秘岛（美版）	EMPIRE	21096

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	726014
2位	口袋妖怪 珍珠/钻石	任天堂	690630
3位	马里奥聚会DS	任天堂	617232
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	605612
5位	马里奥&索尼克 AT 北京奥运会	任天堂	604513
6位	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	543930
7位	马里奥赛车DS	任天堂	532204
8位	新超级马里奥兄弟	任天堂	512233
9位	超级马里奥64DS	任天堂	506064
10位	料理妈妈2 共进晚餐	TAITO	492408

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	瓦尔哈拉骑士2（日版）	Marvelous	116536
2位	出发！阿源君 夕阳下的大力工头物语（日版）	IREM	147021
3位	死神Bleach 炙热之魂5（日版）	SCE	103509
4位	漫画同人会 携带版（中文版）	AQUAPLUS	70476
5位	第二次世界大战之太平洋战役（欧版）	Midas	54873
6位	特工叮当 试玩版（美版）	SCE	50260
7位	钢铁侠（欧版）	SEGA	57799
8位	无可救药 墨西哥枪手传奇（欧版）	EIDOS	47838
9位	赛马通 携带版（日版）	MAINICHI	42630
10位	大战略 7 超越（日版）	SystemSoft	44128

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想7 核心危机	SQUARE·ENIX	1118684
2位	PATAPON！	SCE	722953
3位	大蛇无双	KOEI	659134
4位	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE·ENIX	635327
5位	寂静岭 起源	KONAMI	618450
6位	合金装备（潜龙谍影）掌上行动	KONAMI	606998
7位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	590625
8位	龙珠Z 真武道会2	NBGI	563934
9位	火影忍者 究极携带版 无幻城之卷	NBGI	547806
10位	战神 奥林匹斯之链	SCE	533064

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.5.11–2008.5.25

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.27
2位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.10
3位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
4位	NDS	组建职业棒球队吧	SEGA	2008.5.22
5位	NDS	弧光之源2 意志	MMV	2008.5.15
6位	PSP	死神BLEACH 魂之热斗5	SCE	2008.5.15
7位	Wii	突击！高级战争VS	任天堂	2008.5.15
8位	NDS	DS美文字训练	任天堂	2008.3.13
9位	NDS	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	2008.4.24
10位	Wii	林克的弓箭训练+Wii Zapper	任天堂	2008.5.1

CHECK! 日本游戏市场陷入低谷

经历了3、4月份的软件大作热潮之后，近期日本软件市场陷入了低谷，连续这两周的游戏总销量均突破了日本游戏市场2008年的最低份额，连带使得日本的游戏主机硬件销量也进入了低迷状态。

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.5.18–2008.5.24

美国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.5.19
2位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
3位	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.27
4位	XBOX360	横行霸道4	TAKE TWO	2008.4.29
5位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
6位	PS3	迷雾	Ubisoft	2008.5.20
7位	Wii	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	2008.3.9
8位	PS3	横行霸道4	TAKE TWO	2008.4.29
9位	Wii	吉他英雄3 摇滚传奇	ACTIVISION	2007.10.28
10位	NDS	口袋妖怪迷宫·光暗之探险队	任天堂	2008.4.20

CHECK! 大量新作纷纷上榜

美版《Wii Fit》首周销量达到了将近82万份，先一个月发售的《马里奥赛车Wii》在美国的累计销量达到211.5万份，两个版本的GTA4销量更是惊人，发售一个月以来仅仅是在美国的累计销量就已经达到了532.5万份！

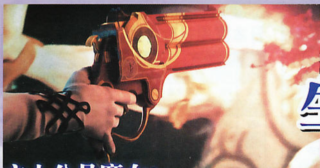
CHECK! 两掌机表现均不错

随着暑假的临近，掌机的大作盛会也已经拉开了帷幕。NDS平台的《弧光之源》、《沃太利亚迷宫》、《海格里斯的荣光 魂之证明》都是口碑十分不错的佳作，fans向的《机战OG》系列的最新作也已经出炉。PSP平台方面，《瓦尔哈拉骑士2》、以及老牌名作《大力工头》系列的新作《出发！阿源君 夕阳下的大力工头物语》，也都非常优秀，相信这一期的软件阵容足够让大家兴奋不已。不过大家还不要太激动，因为更多的大作即将在接下来的这段时间里发售，真是让人期待啊！

祝愿参加高考的同学能够取得理想的成绩，加油！

本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年5月15日至5月31日。

本作的开发人员都是从精英部队中挑选出来的"精英中的精英"。由如此强大的阵容所开发的作品，其素质也是可想而知的。从现有资料来看，本作是一款动作游戏。众所周知，世嘉的拿手游戏类型就是动作类，无论是早期的《战斧》系列，还是常青树《索尼克》系列，都体现着世嘉对动作游戏的独到理念。



生活在现代的美貌魔女

主人公是魔女！

本作中玩家操控的角色是一名魔女，她生活在现代，名叫Bayonetta，拥有超越人类已知的能力。玩家要和Bayonetta一起通过各种关卡，消灭隐藏在人类世界中的恶魔，保护身边的人。





代表毁灭的天使 象征正义的魔女

在这里，我们将为各位玩家带来知名游戏制作人神谷英树的最新动作游戏《猎天使魔女》（Bayotta），这部作品中无处不体现着神谷英树那种独特的制作理念！

不断开发出具有划时代意义作品的神谷氏想通过本作全篇让玩家体验到速度感与充满魄力的战斗。本作的最终理念就是"Climax · ACT"！也就是随时充满了紧张刺激并且爽快的战斗，让玩家从头一直兴奋到尾。这样一款作品只要你玩上了就一定不会放弃，直到通关为止。

本作是由天才制作人神谷英树负责开发的全新作品。整个故事虽然充满了奇幻意味，但游戏中发生的一切都是以真实的人类世界为背景的。真实和虚幻的组合我们见得不少，但是只要你玩过神谷英树之前的作品就一定会知道本作中必定会有很多独到之处。 □文/龙马

PS3	本刊译名：猎天使魔女			CERO 審査予定
	SEGA	价格未定	2009年预定	
动作	DVD-ROM/BD	日版	1人	记忆卡容量未定



「在游戏中，随时给你带来『顶点』的感觉！」

神谷英树

原属CAPCOM第四开发部。经常接手新作的开发工作，他所开发的作品无论是在游戏性、画面还是完成度上都具有划时代的意义，甚至有人将其称之为"超能制作人"。代表作有《恶魔猎人》、《红侠乔伊》、《大神》。

——作为白金游戏的最初作品，您选择了动作游戏这个类型。使您做出这个选择的原因是不是觉得自己很想在次世代主机上尝试一下动作游戏呢？

神谷■从我自身来说，那种想法并不是非常的强烈。我刚刚来到公司的时候也写过一些企划，当时我的想法是结合目前游戏业界流行的内容，并适当做出一些变化，所以那时候写的企划都是按照这个思路进行的。但是后来桥本佑介先生（本作的监督）说想看看我制作的3D动作游戏。而且在公司内部曾经参与过制作《恶魔猎人》的同事也很多，但是类似的企划却一个也没有，所以我就动手写了本作的企划书，而且一写起来，发现自己还是适合这样的作品。而且当时公司高层也发话说想要制作3D动作游戏，所以这个企划就正式开始运行了。

——这个企划的"骨架"是怎么样的内容呢？

神谷■首先在我脑子中闪过的一个念头就是"主人公要选择女性"，接下来我想创造一个拥有与众不同的游戏感觉的作品，这与在《恶魔猎人》中出现在剑与铳不同，与《幻侠乔伊》中的徒手格斗也不同。我们不需要虚幻的武器，要考虑的是如果将现实武器的使用方法向着新的方向创新，如何让实际的武器可以更有趣地进行使用。所以最后我们决定在主人公的双手双脚上装备武器或者铳，在进行"肉搏"的同时还可以在原有的攻击动作中延展攻击。这样一来角色的攻击动作不仅更加"养眼"，而且普通的武器也变得有趣了。我希望大家在玩这款作品的第一感觉能够是"这游戏



SPECIAL INTERVIEW



装备在双手双脚的武器

Bayotta的双手双脚上都装备着武器，根据武器的不同，也许可以做出的攻击也会发生变化……

用身手与武器表现"Climax·ACT"

本作中主人公Bayotta的基本攻击方式是使用装备在双手双脚上的铳进行射击的"拳"和"脚"。这一点很好理解，女性的身体比男性柔和，柔性而华丽的身手与充满野性的铳相配合，既曼妙又爽快，相信本作的手感一定差不了，与敌人搏击的场面也一定非常赏心悦目。在已公布的游戏画面中，我们可以看到在用"踢"攻击后还可以使用铳进行追加攻击，想象一下将敌人踢飞后再一枪轰碎会有多爽！这和神谷氏之前所开发的作品一样，处处都是全新的要素，刺激与爽快将会让你爱上Bayotta！

世界设定

在本作中，神谷氏的目标就是创造一个"拥有真实的幻想世界"。魔女和天使并不是日常生活中存在的东西，虽然在本作中存在着这两种非人类的物种，而且二者在不断战斗，但本作的世界却完全不是一个架空的世界，现实世界是本作的基本中心。具体地说，本作是在大家司空见惯的世界中加入了幻想的意味而创造出的独特世界。与《恶魔猎人》中世界的黑暗色调不同，与《幻侠乔伊》中的动画风格也不同，本作中大家所要面对的是一个现实而又华丽的世界，在这里既有平淡简单的内容，也有虚幻异样的存在。二者将以何种形式结合到一起很令人期待。



↑用腿进行攻击后使用脚上的铳进行追加攻击，不仅威力大，招式也漂亮。

敌人是天使！

作为敌人出现在Bayotta面前的，是拥有神秘的外表，却又时刻制造祸端的天使们。魔女对天使，善与恶，一个有悖于常理的设定。经过缜密设定创造出的独特世界设定也是本作的魅力之一。



→Bayotta的脚上装备着铳，如此独特的攻击装备并不多见。不知道本作中的铳有多少种？是否还可以装备其他武器？

魔女Bayotta降临！

真给劲！"

——基本上本作中都是1对多的战斗吧？

神谷■是的。本作最重视的是速度感与战斗的爽快感，是一款纯纯粹粹的动作游戏。喜欢动作游戏的玩家一定会喜欢上这款作品的。

——请问在这个企划中您所说的"Climax·ACT"是什么意思？

神谷■就是说无论在何种场景下，都会让大家感受的"极致""顶点"的意思。像电影中，高潮部分一般都是在整个影片的中后期出现，而我们希望在本作中可以随时给玩家带来这种感觉，将"高潮"连续下去。我们要做的就是在持续的战斗中分出胜负，而不是由一个循序渐进来的过程引出，一边不断将"张力"提高一边进行游戏。

——游戏中除了女主角之外还有其他同伴角色吗？

神谷■这个我们正在考虑，单枪匹马地消灭敌人固然爽快，但是只有一个主角又显得有些单薄。具体情况我们会慢慢向玩家公布的。

——最后请向广大读者说几句吧。

神谷■除了铳与肉搏的招式之外，还有很多会让各位觉得有趣的内容出现。本作是一款"跳出了框架"的作品，有很多新鲜要素，希望大家能够对我们充满期待。当然，接下来的游戏也是我们为诸位带来的惊喜。

稻叶敦志
「Bayotta」游戏制作人

在我看来，本作的关键词就是"集大成"。从制作人的角度来讲，我们有义务做出让全世界玩家都感兴趣的动作游戏，这一点我们可是有着很深的觉悟。

本作中集合了我们大量的制作经验，也有很多绞尽脑汁之后诞生的创意。所以我认为这是一款"集大成"经典。进一步说，就是将经验和创意作为骨架，将动作游戏的更高境界作为目标努力。我们并不是将各种元素简单整合，而是将它们有机结合，而后再创造出一个新的平台，进而在上面加入更多元素和与众不同的内容。



我们的制作成员之前都开发过很多有趣，或是独特的作品，将不同类型的制作人集结一堂，本身也是一种集大成的体现吧。（笑）

去建造只属于自己的战舰

宇宙是浩瀚的大海，这大海也是男人的浪漫！本作中你可以慢慢体会浪漫的意味。开着自己的战舰，带着心爱的姑娘，在浩瀚宇宙中遨游。你可以体会到英雄救美的成就感，也可以体会到久别重逢的激动。来吧，来到这浪漫的世界。 □文/龙马

无限航路

遨游在浩瀚的宇宙中



「在无限的范围中，让想象力自由地去膨胀。」

我想制作浪漫的作品」。

河野一二三

以具有独创性的制作风格而为人熟知的制作人。从Athuman公司辞职后创建游戏公司Nude Maker并就任公司董事长。代表作有《钟楼》系列和《铁骑》系列，其独特的制作思路在业内外获得一致好评。在《铁骑》中和稻叶有过合作。

"建造宇宙战舰并组成舰队，在一望无际的大宇宙中进行冒险"，这是每一个男孩子都曾经做过的梦。在本作中，你可以直面自己曾经的梦想，并亲手去完成儿时的遗憾。本作的制作团队是由曾经开发过名作《铁骑》的制作人河野一二三先生率领的，玩过《铁骑》的玩家们一定都可以从中看出河野一二三先生对游戏独到的见解和创造力以及对细节的把握，由此可见本作也将是一款大气而又细腻的作品。在现而今，游戏中的"浪漫"已经湮没在快节奏中，很多时候你耐心去体会，却发现"浪漫"无处可寻。如果你的心中有这样的遗憾，那么就来关注这款SF大河RPG吧,在这里你可以拥有专属于自己的舰队，你可以在无尽的宇宙中与各色敌人作战，黑暗的宇宙会因为你的存在而闪光。

主人公

女主人公



←以在边境的宇宙海港工作的少年为中心，一个宏大的故事就此展开。

宇宙之谜接近 少年命运如何

NDS	本刊译名：无限航路			CERO 审查予定
	SEGA	价格未定	2009年预定	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未知

——首先，请您向我们介绍一下"Nude Maker"这家公司的情况。

河野■ "Nude Maker"是一家以"完全按照自己的制作意愿进行游戏制作"为理念的公司。我们只会制作自己希望制作的游戏，这是"Nude Maker"的基本姿态。

——这次"Nude Maker"和SEGA的"白金游戏"组成了团队。

河野■ 是的。我觉得能够和"白金游戏"的各位同僚们组成团队是一件非常好的事情，在制作过程中如果出现了什么问题我们可以一起探讨如何解决，并找出最好的方法，抛开感情和人际关系，一致以制作最佳作品为目标。这种工作态度与"Nude Maker"的理念是非常吻合的。

——那么您对合作方有什么样的感觉？

河野■ 我觉得他们是一家可以让我感觉到真的是在一起合力制作游戏的公司。

——原来如此。那么请您对本作的基本概念做一些介绍。

河野■ 我想制作一款与宇宙有关、在广阔大范围内含有梦想的作品。比如说动画界的《机动战士高达》系列就是一个非常优秀的作品，这个系列自从诞生以来，一直在向着真实志向的方向发展。以宇宙为舞台的作品在各个领域内都很多，但是大部分都局限在太阳系内。但是我想制作的是一款在更加广阔的宇宙空间内自由航行、拥有浪漫意味的作品。

——请问本作是如何被提到开发议程上的？

河野■ 稻叶先生在来鄙社玩的时候对我说"想开发一款制作阿尔卡地亚号（动画《宇宙海盗船长 哈洛克》中主人公哈洛克驾驶的宇宙战舰）的游戏。"也就是一款可以在宇宙中旅行，利用优秀的素材或是零件来建造最强舰船的游戏。于是我回答说："那就干吧！"（笑）。

——建造或是改造战舰是以哪种顺序进行的？

河野■ 首先需要得到战舰的设计图。得到设计图纸后，无论



↑请注意下画面。在各个地点之间有航线一样的东西，不知道移动时是否按照这个航线进行？



↑这是移动中的画面。下画面表示的是主人公的舰船。

以大宇宙为舞台展开物语

乘坐宇宙战舰在浩瀚的宇宙中进行冒险，这就是本作的基本理念。在作为舞台的宇宙中，存在着拥有各自不同文化的势力和大量的星球，玩家就要将多艘舰船组成舰队，在宇宙的大海中航行，在这些势力与星球间来往并延展故事。整个宇宙大广阔程度相当于数个银河系，各个星球的距离需要用光年来表示，即便使用光速也需要数年才能到达，不过在本作中有瞬间移动的概念存在，所以要达到任何目的地都不是难事，只需一瞬间便可以完成位置变换。



←存在于宇宙间的各种星球起到了普通RPG中城镇的效果。

宇宙中存在着各种星球

向着广大的宇宙出发吧!!

战舰的性能由设计方式决定

要说本作的最大魅力，就是玩家可以亲手随意设计、建造或是改造战舰。建造战舰首先需要的是设计图，玩家可以将战舰的各个部位的零件或是设施的雏形图放在设计图上来查看初步效果，决定后再将实体放置到战舰上。和设计一样，部位零件或是设施对战舰的性能也有影响。

游戏中的设计图有150种以上!



↑设计图纸的多样造就了战舰的多样，外观差别有多大性能差别就有多大。



设计图决定基本性能

←战舰的建造从得到设计图开始。

战舰内部设施对性能有重要影响



↑舰内设施多种多样，比如船员休息室。





在本作中，除了要设计战舰的外观之外，还要对舰内进行细致规划，这对战舰的整体性能有着很大的影响。不同设施有不同的形状，在设计图上需要查看设施的形状是否与战舰相符。除了武器这种必要设置外，还有管理室、杂物间等常规设施。

去哪里的宇宙港口、去哪个造船所都能进行建造。之后就需要建造船员的休息室、食堂或是会议室、武器管理室等内部设施。这些内部设施是以概念图的形式存在的，形状也是多种多样。在进行内部设施的配置时，形式就像拼图一样，需要按照战舰的断面图来选择相应形状的设施，全部建造完毕后战舰的最终性能由数字来表示。

——设计图和设施的数量相当多吧?

河野■是的。战舰的设计图共有150种以上，设施的数量也很多，其中还有游戏一周目时无法入手的设施。在游戏中我们准备了很多的分支路线，不同路线中得到的东西也不一样。

——也就是说本作是一款可以反复玩的作品。那么本作的故事内容怎么样呢?

河野■我们很重视游戏的“故事性”，所以本作中的剧情是很严谨的。也许大家在玩的时候会感觉这是一款很接近AVG性质的RPG游戏。

——宇宙是本作的舞台，您刚才说本作中宇宙是极为广阔的，那么也就是说出现在本作宇宙中的星球会非常多吧?

河野■那是当然。比如说管理着复数星球的首都星球、军事基地星球、属于造船企业的星球，此外还有农业星球或是资源采掘星球。在本作里的宇宙中存在的星球相当多，它们在故事中并不是以“特写”的形式存在，而是随着故事的前进一个一个地从它们身边经过。我们想给大家带来一种循序渐进的游戏感觉。

——本作中的战斗由战舰与战舰进行的吗?

河野■是的。战斗的中心就是战舰对战舰。本作中的舰船大致可以分为三种：战舰、航空母舰和巡洋舰三种。这三种舰船之间存在着“一物克一物”的关系：战舰在面对一般的舰船是拥有很大的优势，航空母舰可以搭载舰载机，在战舰射程以外的位置开展攻击，而巡洋舰的对空能力很强，面对舰载机时有很大的优势。



KOUNO HIROMI

口袋妖怪再临 三重大新闻公布

面部形态 大幅度进化！

头部左右都长有锋利的尖角，下面的尖角则负责保护脆弱的面部。具备了如此完美的尖角防御系统，足以使吉拉地纳（鬼龙）保护好自己的头部。

翅膀进化 更适合战斗！

吉拉地纳的翅膀再次进化，成为顶部为尖刺的翅膀，虽然看起来比较古怪，让人很难相信使用这样的翅膀能在天空飞翔，不过实际上可以飞行，还提升了防御力。

身体轻捷 空中遨游者！

为了便于在空中飞翔，吉拉地纳进化出了六只尖刺状的足，身体也又细又长。这样的进化使它在空中行动敏捷，仿佛是中国古代传说中的神龙！



↑传说中的神兽之一。对它的物理攻击无效果，属性为鬼、龙，种族值仅次创世神为680。本作的形态比前作更为轻盈。

神秘黑影突然出现

POKEMON公司于2008年5月15日正式宣布，NDS版角色扮演游戏《口袋妖怪·白金》将于2008年秋季正式发售。《口袋妖怪·白金》是2006年发售的《口袋妖怪 钻石·珍珠》的最新版游戏，将会在原作的基础上追加不少新要素，最为重要的则是神兽吉拉地纳将以全新的姿态登场。口袋妖怪是在玩家中有口皆碑，更是任天堂的招牌作品，对任氏主机的普及发展更是功不可没。而《口袋妖怪 钻石·珍珠》在全球热销一千四百万本。 □文/雪飞

NDS	本刊译名：口袋妖怪白金			CERO A
	POKEMON	价格未定	2008年秋	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定



↑本作中吉拉地纳以新姿态登场，主人公的服装也全新制作，47级的吉拉地纳是一位强劲的对手，捕获它更是难上加难。

全新的梦幻冒险 正在向玩家们招手

CHECK UP!

梦幻口袋妖怪 游戏之外大放光彩

492号口袋妖怪草刺猬，除了在游戏中表现出众，是一级神兽中的辅助型神兽，可以使用不少实用的招数，再加上可爱的外表，虽然草刺猬是在《口袋妖怪 钻石·珍珠》中首次登场的口袋妖怪，因此依然得到了广大玩家的喜爱。最近，草刺猬与本次游戏介绍的主要角色吉拉地纳联手出演了电影《吉拉地纳与冰空的花束草刺猬》。为了回报喜爱口袋妖怪的玩家，凡是在公映的影院内观看此片的玩家通过无线通信的方式，都能得到珍贵的礼物—草刺猬。这种无线通信赠送珍贵口袋妖怪的方式，也是老任的传统宣传方式，不过我国的玩家恐怕很少有人会为了得到草刺猬而专程奔赴日本……

个性鲜明的口袋妖怪

↓虽然口袋妖怪多达493只，但草刺猬却有专属的招数，玩家在战斗中灵活使用，会大大减少战斗的难度，不过玩家也不能只依靠神兽的力量。



あいての ゴンベの
のみこむ こうげき！

493只口袋妖怪 493种战斗方式!!

隐藏在新奥地方的传说 一直在期待玩家前往探秘!

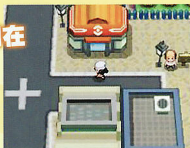
《口袋妖怪 白金》与《口袋妖怪 钻石·珍珠》相同，都以新奥地方为故事的舞台，不过因为追加了不少新故事，口袋妖怪的外表也会有进化，玩家还能见到传说吉拉地纳的真正姿态。本作是DS主机上的口袋妖怪正统作品的第二作，虽然并非是真正的新作，但却因为丰富的追加新要素，仍然会让玩家对本作爱不释手。从目前公布的情报看，除了吉拉地纳的真正姿态外，还有一个巨大的黑影，不过目前仍然不知道它的正体到底是什么。本次介绍的吉拉地纳有可能是本作的标志性口袋妖怪。





永远的口袋妖怪 快乐幸福与玩家同在





↑口袋妖怪的游戏画面一直比较朴素，但因为出色的游戏系统，无数追求精美画面的玩家也依然对本系列作品爱不释手。

解析历史悠久的口袋妖怪 探求口袋妖怪的真正魅力

口袋妖怪系列从诞生到现在已经历了十余年，正统系列作品共推出了《口袋妖怪红·绿》、《口袋妖怪金·银》、《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》、《口袋妖怪钻石·珍珠》四代，并且推出了无数的复刻版游戏和口袋妖怪战队系列。令业界惊讶的是如此之多的口袋妖怪相关作品，不但每代正统系列作品销量惊人，连复刻版作品和非正统作品的销量都令人羡慕，口袋妖怪成了游戏界不折不扣的“妖怪”。

口袋妖怪的最大乐趣其实是与朋友联机对战。从组队构思到捕捉、查验品种，再到挑选、培养、育成，这些都是用自己的努力饲养出自己满意的极品宠物，再用它们组队与人联机对战，获得胜利的成就感。



原吉拉地纳

在《口袋妖怪 钻石·珍珠》中的吉拉地纳，与前页的新外表比较，玩家可以发现差别明显，原本很有压迫感的强健身躯进化为灵活轻捷的身体，四肢和翅膀变化也非常明显。

超前公布新情报

在新作中有类似绿宝石的挑战塔出现，喜欢进行自我挑战的玩家可以进入挑战；在地下世界可以使用WIFI通信；一些口袋妖怪会追加新的特性；电系会馆馆主“退休”……



↑面对强悍的吉拉地纳，主角毫不畏惧。吉拉地纳是传说中的神兽，在游戏中的捕获应该比较艰难，不过却绝对值得付出劳动。



成熟完美的系统 老少皆宜的快乐游戏

DARK VOID

X360	本刊译名：黑暗虚无			
	CAPCOM	价格未定	发售日未定	RP
ACT	DVD-ROM	美版	1人	记忆卡容量未知

□文/龙马

CAPCOM在去年公布《街霸4》的同时，还公布了一款射击游戏——《黑暗虚无》（Dark Void）。当时官方并没有给出太多信息，所以在众人眼中这只是一款射击游戏。近日，CAPCOM公布了一段30秒的视频，从视频中我们可以看出这是一款类似于《光环》系列的“动作射击游戏”，不过与光环不同的是本作为第三人称视角。游戏的舞台设置在了地球上最恐怖同时也发生过无数神秘消失案的百慕大三角地区，在真实世界中这里不断地有路过的交通工具消失，而且留下没有任何遗骸，而游戏中的主角却在这里发现了惊人的秘密，地球的安危就在这样一个“偶然”的状况下得到最后的决断。

本作由一家名叫Airtight Games的游戏工作室负责开发。说起Airtight Games或许没有人知道，但是如果说到微软的空战游戏《王牌飞行员 复仇大道》你一定会想起什么。Airtight Games就是由曾经开发《王牌飞行员 复仇大道》的制作人建立的全新工作室，《黑暗虚无》是他们开发的第一款作品，它并不是一款纯射击游戏，其中融入了动作、飞行等要素。也许有的玩家看到这里会觉得这是一款“另类《光环》”，但是否真的相似还请各位看完下面的情报再做决断吧。

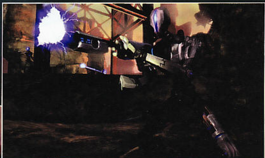


↑游戏的光影效果很好，在射击时枪口的火光与真实效果很接近。游戏的场景也很宏大，主角可以进行杀敌、搜索等多种行动。

神秘的敌人 威胁着地球的安全

本作中的敌人是一个名叫“观察者”的组织，他们长期潜伏在地球内部，百慕大三角地区就是他们制造出来的，也许这解释了为何消失在百慕大的人和物都找不到的原因，此外除了这里还有很多的自然灾难也与他们有关，照此下去地球将会毁灭在他们手中。





官方公布的敌人都是画面中类似机器人的家伙，他们使用的武器是什么还不得而知。从画面中可以看出“观察者”的武器与主角等人的武器不同，在射击时发出的是蓝色光，也许他们还有其他高科技的武器。

神秘的百慕大三角地区，

利用观察者的科技 将自己武装到每一颗牙齿

在游戏初期主角手中只有普通的地球科技武器和装备，不过我们可以将鲁迅先生的“拿来主义”应用到实际当中——既然敌人拥有超越地球的科技，那我们何不拿来一用呢？在游戏中我们可以利用“观察者”所拥有的科学技术来为自己打造或是升级装备，无论是武器还是移动设备的性能都可以得到大幅提升。游戏中主角威尔的必备装备之一就是背后的飞行器，初期只能进行低空而且短距离的飞行，随着游戏进程的深入我们可以利用“观察者”的技术来改造自己的飞行器，这样就可以大大提高我们的移动范围。而且根据官方给出的消息，本作的独特要素之一就是“垂直战斗”。在游戏中存在着大量高低落差很大的场景，战斗并不是在一个水平面上进行，所以飞行器对玩家来说就很重要，它不仅可以让你在近距离内给与敌人致命一击，也可以让你远离敌人的攻击范围。而且我们还可以飞到一些建筑的中间部位进行埋伏。



↑飞行器在本作中有着重要的地位，无论是战斗还是移动都与它息息相关，在某种程度上可以说你的命是由飞行器的性能来决定的。

观察者对幸存者 不断围追堵截



←躲在掩体后对敌人进行射击。



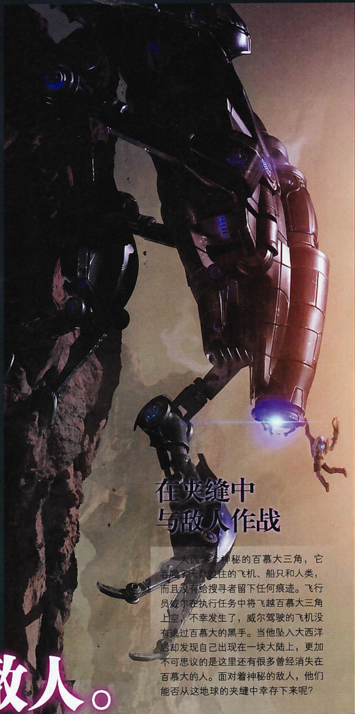
←除了设计射击之外，本作中还有动作要素存在。进行肉搏战时可以将敌人举起后再消灭。

在地球内部 展开激烈空战



在本作中玩家还可以驾驶飞行工具与敌人进行空战。在已知的情报中，本作的飞行工具有飞碟，玩家需要先将驾驶飞碟的敌人消灭后才能夺取该飞碟。注意在夺取时不要将飞碟损坏过度。

本作的核心要素之一就是“垂直战斗”系统，也就是说游戏中有很多的战斗都需要在上下飞行的过程中进行。我们可以躲在伸出的岩壁下面，然后伺机而动向上进发给与敌人奇袭，还可以攀在悬崖的边缘，待敌人走近将其拉下深渊。也许有的玩家会担心这样的作战方式会让人失去方位感，你不用担心，游戏中的视角会随着主角的飞行移动而随时自动转换，想找到藏身或是埋伏之处很容易，并且将飞行器升级到一定程度后就可以像飞机一样自由飞行。开发人员表示本作在飞行战斗时采用了和《复仇大道》类似的战斗方式和视角，所以飞起来后你就当自己是在开飞机即可。如果你认为一直飞在空中就可以完成战斗的话那你就错了，敌人拥有大量地对空武器，在面对同样飞在空中的敌人的同时还要小心从地面发射来的导弹，有时候甚至需要你先解决掉地面火力再回到空中，当然，最重要的一点是要保证自己不会头晕。



在夹缝中 与敌人作战

大西洋上神秘的百慕大三角，它吞噬了无数过往的飞机、船只和人类，而且没有给搜寻者留下任何痕迹。飞行员威尔在执行任务中将飞越百慕大三角上空，不幸发生了，威尔驾驶的飞机没有逃过百慕大的黑手。当他坠入大西洋后却发现自己出现在一块大陆上，更加不可思议的是这里还有很多曾经消失在百慕大的人。面对着神秘的敌人，他们能否从这地球的夹缝中幸存下来呢？

隐藏着神秘敌人。



游戏中设计了一座非常庞大的写实型麦哈顿城区，操纵绿巨人在城内自由探索是相当有意思的事情，搞破坏或者和敌人打斗都随玩家的意，不过破坏也要有个度，如果完全肆无忌惮地大肆破坏城市会招惹警察甚至军队来找你的麻烦，并且棘手的事情会越来越多，并不是想怎么破坏就怎么破坏了事的。游戏的主线还是一些可以接受的任务，一名叫Rick Jones的角色会给玩家一些提示，比如哪里发生了犯罪事件，哪里有人需要帮助等等，干正事归根到底还是比搞破坏重要得多。

玩家在游戏中所要面对的犯罪事件很多，有名有姓的反派角色也不会缺少，比如一个要玩家对付的名为Blonsky的大型机器人，在时代广场中和Bi-Beast的搏斗，并且还有如U-foe的成群结伙型的敌人帮派，有些敌人放出的毒气即使是强壮的绿巨人也会难以承受，而与绿巨人具有相同力量的U-foe更是极为强大的对手，对于这些来历各异的强大敌人，绿巨人要灵活运用技能与之战斗，在享受破坏乐趣之余为城市惩奸除恶。

HULK

本作游戏中的人物都是由电影原班人马进行配音的，电影中的那些大牌影星如Tim Roth、William Hurt、Edward Norton都会在游戏中倾情献声。既然是以原作为基础，游戏自然会与电影结合得很紧密，游戏中的经典剧情会在游戏中得到再现，因为游戏中会有超过8小时的时间体验，因此会加入原作中没有的原创剧情，除了包括电影中的情节外，还会有一组舞台为纽约的故事主线，讲述了一个名为Enclave的恐怖组织占领了纽约，并将之作为自己的军事基地，我们的主角要与之殊死战斗。无论是原作中的还是原创的故事，相信都会格外精彩，玩家在游戏时会体验到新一代绿巨人的魅力。 □文/龙马



一记老拳将眼前的敌人轰飞，单对单的较量中拳头始终是最好用的对话工具。



SYSTEM

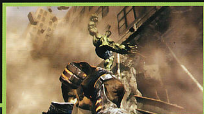
享誉世界的著名动作大片《绿巨人》在今年上映了第二部电影作品《无敌绿巨人 终极毁灭》，受到了FANS的普遍好评，绿巨人Hulk在新作中上演了他更为火爆的力量。无论是在高楼大厦间纵横攀爬，还是在街头利用怪力肆意破坏，对于身材魁梧力大无穷的绿巨人都不在话下。以此为契机，SEGA公司也不失时宜地于全平台推出了改编游戏，玩家将在游戏中扮演绿巨人亲身感受原作中的精彩。

X360	本刊译名：神奇绿巨人2008			
	SEGA	59.99美元	2008年6月5日	
动作	DVD-ROM	美版/欧版	1人	记忆卡容量未定



运用身边一切有用的物体 将所有来犯之敌统统轰杀至渣！

绿巨人利用所具备的强大力量，可以将周围任何有质量的东西当作自己的武器与盾牌，一辆开过来的汽车也许就会成为他的随身武器，天线杆、房屋建筑，甚至路面地板都可随时拿来开耍。





任何强大的敌人在暴力的铁拳和武器面前也要被轰至再起不能，绿巨人的强大在游戏中体现得淋漓尽致。



SYSTEM

本作《神奇绿巨人2008》之前官方公布了试玩影像，在其中我们看到了这名绿色巨人的狂放身影。开场中主人公Bruce Banner矗立在雪地中将一把手枪放到了自己口中，随着一声枪响，浮现出的绿巨人从口中吐出了数发子弹。画面一转到了5年前，神色慌张的Bruce正在街头躲避特种部队的追捕，在一架直升机的围追堵截中Bruce逃到了一栋高楼后面，正要喘息之时直升机突然发射出一枚导弹将大楼瞬间夷为了平地……

之后就是影像中实际操作绿巨人的画面，开始使用所谓“力量技能”让变为绿巨人的Bruce从废墟中站立起来，清醒头脑之后就要去向刚才追击自己的家伙们报仇。在实际游戏中这个开场的情节是个训练关卡，在前进和活动中可以学习到游戏中的大部分技能，比如把面前的敌人像扔砖头一样扔出去，或者从地面掀起水泥地板作为盾牌或武器，以及利用一身的怪力破坏一切看不顺眼的东西。在这之后会遇到一名叫做Emil Blonsky的BOSS，作为这个训练关最后的头目，它会检验一下玩家刚才的游戏成果，成功击倒之后即可完成。这段并不算长的试玩影像中对玩家展现了游戏的风格特色，喜欢火爆题材的动作游戏爱好者和原作FAN们会第一时间感受到这款作品的魅力。

SYSTEM

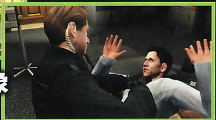
游戏最大的特色就在于“破坏”，绿巨人可以运用一身的怪力将周围所看到的一切加以破坏，不管是路边的汽车还是高楼大厦，只要你愿意，将它们碾成碎片都不是问题。而游戏中自然不会是单纯的搞破坏，一些穷凶极恶的敌人也会来找绿巨人的麻烦，面对这些家伙就要有些战斗技巧了，用铁拳将他们打飞或震击地面大范围杀伤都随玩家的意愿，或将身边的如汽车，电线杆等东西扔出去砸扁那些讨厌的杂鱼，甚至可以把车辆硬生生地掰成两半套在手上当作拳击手套来增加杀伤力。怒槽满后还可以使用超强力的怒火攻击。



←绿巨人超强的怪力可以轻易将一辆汽车举过头顶，之后是扔出去还是砸向哪个敌人都易如反掌。

破坏即是美学
看到的东西都是破坏对象

↓身型庞大面目凶恶的绿巨人也是由普通人类变化而成的，主人公Bruce Banner在剧情中会展现他人性化的一面。



另外游戏中不光只有战斗，在城市内闲逛时还有着多种小游戏供玩家挑战，不仅有把一件物品扔到另一边的像射击游戏一样的东西，还有SEGA公司以前出品的经典游戏的恶搞版，比如《疯狂出租车》，绿巨人要自己把车子扛起来跑步放到目的地上……



←干掉敌人后绿巨人潇洒地离去，是不是很帅呢？

→即使是如此巨大的敌人在绿巨人的怪力面前也如纸老虎一般弱小，正面接住巨大的脚掌后的动作是什么呢？将它整个抛出去还是甩到旁边的大楼上？



怪力与破坏之绿巨人再度归来

这里有1800万人口和500万的玩家，
全国56个民族汇聚一堂。
3000年来有5个朝代定都于此，
北京，中国首屈一指的历史文化名城！
游戏在这个古城中得以新生，
文化在这里实现了中西交融，
这一站，就让我们把目光聚焦在京城。

北京GAME黄页

北京游戏业调查报告

中国游戏市场的，昨天 今天 明天

索尼、微软、任天堂什么时候才能在中国推出行货版的PS3、Xbox360还有Wii呢？面对如此之大的中国市场，难道国外的这些厂商就毫不动心？真的是盗版阻碍了行货进入中国的脚步吗？什么时候中国能有自己的主机和游戏公司？……以上一连串问题常常出现在中国玩家的脑海当中，然而要想回答这些疑问却不是那么简单的事。我们都知道，中国的游戏市场之所以发展缓慢，其中有着非常多的原因，上至国家政策，下至市场环境。关于政策之类的东西，我们考虑不了那么深，以下便以北京的游戏市场为缩影，分析一下中国游戏市场从兴起到如今的这段发展历程吧。

check! 先天不足

很多像小沛之类的“80后”最早接触的就是任天堂的红白机“FC”。然而最早出现在中国市场的却不是它，而是更早几年的雅达利4位机ATARI 2600。这款主机虽然推出的时间是上世纪的70年代末，但流入中国已经是80年代初的事了。以前中国人从来没有见过这种新奇的电子产品，于是这个神奇的玩具在很短时间内便征服了大批喜欢猎奇的中国人。正是这批主机和商家为中国的电视游戏市场打下了最初的基础，不过在那个时期，人们对于“水货”这个词知之甚少，甚至认为这些就是“行货”，因为人们在大商场里也可以买到。中国的游戏市场就是被水货打开的，那么其后的发展自然也不能和水货断开关系，这似乎也为将来的行货之路铺垫了越来越多的障碍。

在ATARI 2600时代，私营的游戏店非常少，终归那时候的游戏机产品单一，软件数量很少，更没有什么周边配件，于是中国的消费者大都是从商场的玩具专柜里购买的。ATARI 2600在国内的影响力不是特别大，仅仅在几个大城市才能看到它的身影，除了沿海的广州、深圳、上海之类，在内陆就要算是北京了。相隔数年之后的80年代末，任天堂的红白机FC同样以水货的身份进入了中国市场。和ATARI 2600一样，最早FC也是摆在商场里面卖的，不过FC的影响力可就比ATARI 2600强太多了。FC的游戏质量比ATARI 2600提高了一个档次，并且那个时候的中国电视游戏市场也扩大了规模，于是便有更多的人在关注这款主机，更有大批的商家开始关注这个市场……

FC在中国的普及速度和数量是以后任何主机都无法比拟的。进入中国仅短短的一年时间，FC在各个大中型城市就成为了孩子们争相购买的“高科技玩具”，这种热潮并且开始迅速蔓延至其他中小城市。此时，大量的市场需求与少量的水货来源形成了矛盾，中国的游戏市场也从单一的水货转变为水货加“组装、盗版”，也就是国内厂商非法仿制FC而生产的8位游戏主机与大量盗版卡带开始进入游戏市场。在这些非法产品中，最有名气的主机非“小霸王”莫数，一句“小霸王其乐无穷啊”响彻中国大江南北。更让今天的人们无法理解的是，这个非法盗用FC技术生产的“小霸王”在当时却可以成为正规注册公司，并且成为了可以在电视台播放广告的合法产品。现在看来，这一切都可以归咎为那时候人们知识产权意识的淡薄，和相关法规的不健全。

check! 后天失调

进入了90年代，国家经济加速发展，国民生活水平大幅提高，然而中国电视游戏市场却丝毫没有改变，反而显得更加混乱。长年无人引导管理的电视游戏市场，早早就已经进入了恶性竞争的状态，整个市场充斥着水货与盗版。我们都知道，市场是由“需求”与“生产”双方组成的。在游戏市场中，需求方就是游戏玩家，而游戏厂商则扮演着生产的角色，任何一方的撼动都会直接影响到市场。于是造就中国电视游戏市场的现状，是双方的问题，而不能归咎于哪一方。

长久以来，中国的电视游戏玩家已经习惯于玩盗版游戏。最初，玩家购买盗版仅仅是因为价格远比水货正版更具诱惑力。在水货正版与盗版的选择上，有些玩家考虑的是怎样能够更省钱，而更多的玩家似乎根本没有考虑过这个问题。试想一下，一个行业市场中的消费者大多习惯于购买盗版产品，那么这样的市场还怎么向着正规方向发展？对于中国电视游戏市场的现状，玩家的确有着不可推卸的责任。然而玩家又能怎样呢？在中国电视游戏市场20年的发展中，这一领域一直处于缺乏正规引导、管理，也没有通过合法手段引入国外的游戏主机、游戏。而这些，并非普通玩家所能够左右的。于是在FC之后的MD、SFC、PS、PS2、Xbox等等主机的推出，其作用都是令中国的水货、盗版市场越来越繁荣。

check! 回天乏术

到了2003年底，我们似乎看到了一线希望。因为由任天堂正式授权生产的N64衍生型电视游戏主机“神游机”在中国正式发售了。“神游机”尽管落后了全球游戏市场整整一个世代，但国内的玩家们还是十分欣喜，毕竟这是中国第一台“行货”电视游戏主机。然而发售之后的很长一段时间内，国内的游戏专卖店都见不到“神游机”的踪影，我们现在也只是在商场里看到神游机在作为孩子们免费休息娱乐的工具。终究神游机只是任天堂的一块探路石，其推广的力度和软件阵容都证明了这一点。到了2004年的元旦期间，索尼的行货版PS2也摆上了中国大陆的货架。国内众多的玩家兴奋异常，然而1988元人民币的价格却又吓退了他们，并且随之发售的游戏也都是早期作品。最终，大陆行货PS2也以惨淡的销量而告终。



经过了上面的两次尝试，估计不仅仅是国外的厂商，就连中国玩家都已经灰心了。不过神游公司似乎还不甘心，并且将引进的重点放在了价格低廉、容易普及的掌机上。他们陆续推出了行货的“小神游”（行货GBA）、“小神游SP”（行货GBA SP）、“小神游GBM”（行货GBM）、“iDS”（行货NDS）以及“iDSL”（行货NDSL）。这一批掌机的引进，着实令国内玩家兴奋了一把。终归行货在质量和售后上的保障是水货无法比拟的，再加上经过了“神游机”拓展销售渠道及市场之后，这几台掌机的销量都比较可观。不过单靠神游公司是不可能拯救中国游戏市场的，虽然国内的玩家在购买掌机时大都支持行货，但在购买游戏方面，则绝大多数都投向了盗版。这大约有两方面的原因，首先，行货软件数量极少，神游显然在软件引进方面做得不够，这里面既有任天堂的限制也有他们自己的游戏汉化团队不强这两方面的原因。其次，还是价格问题。正版软件比盗版贵，盗版软件比下载贵，现在玩掌机的玩家基本上都是“一次性投资”，因为有了网络下载，盗版已经可以由玩家“自制”了。

check! 期待明天

现在北京的电视游戏市场分为两个集中区域，鼓楼和中关村。由于分布集中，恶性竞争一直在持续，而且鼓楼和中关村这两个地方也存在着竞争方面的矛盾。于是，被恶性竞争所累的游戏专卖店不在少数。这个我们在这里先不细讲，后面会为大家详细介绍。面对如此“激烈残酷”的竞争，相信众多的商家也希望这个市场能够早日步入正轨。然而现在的游戏店都在经营水货，步入正轨是要付出一定代价的，这也是种矛盾，尽管早晚要解决，但绝对不是一朝一夕能够完成。我们应该相信政府不会放任这个领域不管，终归现在的创意产业已经越来越受到国家的重视，包括动漫、游戏之类的产业已经被国家提到了议事日程，相信这个市场迎来正规化的日子已经不远了。

另外，当下大家还是非常关注行货主机，微软和索尼这些厂商也并没有放弃努力。可以说这些厂商都已经蓄势待发，只等着国家出台相关的政策，放开对于游戏机的进口，并且能够制订出有效的管理方案，那么到时候三大厂商同时进入中国也就是近在眼前的事了。

我们现在目睹了中国游戏市场的混乱，但同时也看到了未来的希望。作为玩家，大家应该向着好的方向努力，并坚信，我们可以和世界看齐！



北京的两大电视游戏集散地

全国闻名的“鼓楼”

鼓楼位于北京市的中轴线上、鼓楼东大街与地安门外大街交会处。与钟楼南北相邻，是元、明、清时北京全城的报时中心，“暮鼓晨钟”使全城有序可循。1924年后停止工作，到1990年起，每年除夕恢复鸣钟击鼓，以示辞旧迎新。

就在这样一个充满了中国传统文化的地方，居然现今成为了北京游戏机市场的集散地，同时也在北京游戏市场发展历程上起到了举足轻重的作用。鼓楼的游戏店从地理位置上来看，是南起平安大街，到鼓楼后向东拐，由鼓楼东大街一直延伸到交道口的这段距离。在最繁盛的时候，这里曾经云集了近百家小店。其中既有完全经营游戏的专营店，也有掺杂销售游戏、动漫、模型以及其他电子产品的综合店等。现如今鼓楼地区的游戏店虽然还是比较多，但数量已经仅剩下先前的一半左右。

最早追溯到上世纪的80年代，在雅达利的ATARI 2600和任天堂的红白机进入中国的时候，鼓楼地区就已经有了一些零星的游戏店，那时候有很多在市面上找不到的原版游戏卡在这儿都能寻到，于是许多玩家都慕名而来。之后的PS、土星时代，鼓楼地区的游戏店越来越多，经营的项目也从游戏卡变成了游戏光盘，有的店里还有一些当时难得一见的游戏人物模型，这个时候的鼓楼游戏街渐渐在北京的游戏人群中有了很大的名气。对于鼓楼名扬全国，恐怕我们也不得不提一下《电软》。《电软》是中国第一家电视游戏专门志，也是当时的唯一一家，于是鼓楼的游戏店终于有了对外宣传的平台，很多外地玩家都是通过邮购的方式在鼓楼购买游戏和主机的，鼓楼这个名字也开始被外地玩家所熟知。

后来到了PS2时代，鼓楼也迎来了最兴盛的时期。那时的游戏市场非常火爆，销售利润也非常可观。哪怕PS2刚上市时售价高达5、6000元，但依然还是有很多人不惜重金去订购，这着实让众多游戏店狠赚了一笔。而在看到了游戏销售的火爆场景之后，越来越多的小店在这里开张也就成为意料当中的事了。鼓楼的繁荣大约经历了4、5年的时间，直到前几年北京市为了改善城区交通，把鼓楼定为规划地区之一，很多“有碍市容”的游戏店面都被拆了。并且因为店家数量过多，一些价格上的恶性竞争也让那些实力不足的游戏店也逐渐离开了鼓楼。今天，鼓楼基本达到了一种平衡状态，各个游戏店都有自己的特色，也有相对固定的消费群。销售的主要产品为主机和配件，盗版软件所占的比重已经越来越少了。同时，鼓楼现在还要面对一个新的强劲对手——中关村！

PLAYER'S DISCUSS 玩家点评

胡方 26岁 公司职员

我平时买游戏主要是去中关村，其实往往也不是专门为了买游戏而去的，大多数是买电脑配件的时候顺便去逛一下。因为工作的原因，我平时只能在上下班坐地铁的时候玩PSP，来到中关村也不过是购买一些配件。这里的店比较多，对于我这种“外行人”来说，可能在询问一些资讯上会比较方便。我经常逛中关村，可能是以前就对这种集中的经营模式比较习惯，所以现在这里有了游戏之后，我也比较喜欢在这里购物。而且还有一点，我觉得这里的价格应该是比鼓楼便宜一点儿，在这儿买东西肯定实惠。

PLAYER'S DISCUSS 玩家点评

刘斌 29岁 教职员工

我还是学生的时候就在鼓楼买东西，现在已经成习惯了，改不了。特别是和这边的一些老板也熟了，可惜还有些已经走了。现在鼓楼没以前那么热闹，不过东西还行，什么新游戏也都来得比较快，机子的价格还算合理，不像以前但凡新主机发售都要炒那么高了。而且这边环境不错，我一般还喜欢逛逛动漫店，虽然也没以前那么多了，但依然对我很有吸引力。中关村我也去过，东西便宜一点，但就是路远点儿。我倒不觉得中关村和鼓楼有什么太大的差别，都是卖游戏，价格也差不多，就是那里显得更密集，感觉就像杂货市场。

游戏市场的“新秀”

中关村是从上世纪80年代初开始发展起来的，而中关村的众多电子市场经过多年的改造完善，也从最早的二层小楼，变成了今天的几大商厦并存的局面。不过在本世纪初，中关村的电子商城里都是在经营与电脑相关的东西，以及手机、数码相机等电子产品。然而就在几年前，电视游戏开始慢慢在这里聚集，最开始只有鼎好电子商城的有几家零星的小柜台在经营游戏机，其后，自鼎好的地下一层开业以来，越来越多的游戏店开始进入了中关村，其中大部分都是原来在鼓楼开店的人。之所以选择鼎好地下一层，主要还是因为这边的租金比较便宜，而且紧邻电脑、手机等电子产品，其连带的购物环境也比较好。眼看这里的优势明显，很多商家把目光都投向了这里，中关村的游戏店数量日渐增多。不仅是鼎好，包括科贸和海龙也都出现了很多游戏店，海龙电子城更是在六层开辟出了一块游戏专区，其规模和布置精美程度在中关村，乃至全北京都是首屈一指。

本来中关村和鼓楼相距很远，应该不会有什么太大的矛盾，然而事实恰恰相反，中关村的兴起对于鼓楼的确造成了一定程度的影响。其中最主要的就是价格。中关村的主机价格普遍比鼓楼要低一点，多则100以上，少则2、30块。这主要和店面租金，以及进货渠道有关。好在这两个地方的售价差异并不算大，所以对于老顾客来说，这也算不得什么。特别是居住离鼓楼较近的玩家，他们是绝对不会大老远跑去中关村买的，因为光路费和花费的时间已经不足以平衡差价了。但对于那些外地邮购，或者居住地点介于两者之间的人来说，中关村的游戏店就成为了首选。

在保修方面，鼓楼的保修和中关村差不多，不过有一个很重要的因素还要考虑进去，那就是中关村地区的商家流动性比较大，前几天还在，可过了几天就直接消失的情况以前并不是没有发生过。而鼓楼则相对来说要好很多，如今能够坚持在鼓楼经营的商家，其实力都不会很小，于是商家的流动性也不大，这些都比在中关村买东西要安心一些。所以拿两地的保修作比较的话，鼓楼的优势还是比较明显的。

二分天下已经形成

其实北京的游戏店当然不只中关村和鼓楼这两个地方才有，其他的一些店因为广泛分布在各处，而且最大的优势就是店面租金比中关村和鼓楼都要低廉，而且因为地处“偏僻”，比较方便附近居住的玩家购买，因此大都经营状况不错，而且信誉也很高，这一点和上海的很多游戏店比较类似。不过这些地方往往都是靠一些老客户，或者是经营网店来谋求生存，与鼓楼和中关村依然不能同日而语。

北京的老字号“鼓楼游戏一条街”，终归因为已经形成了非常完整的规模结构，不仅是游戏主机，还有游戏软件、动漫、模型等等游戏的周边产品。来到鼓楼就仿佛置身游戏动漫的天地，再加上鼓楼附近的人文景观，逛街时给人的感觉也比较惬意。相对来说，中关村在这方面就没有这么得好氛围了。这里就像一个集贸市场，虽然货物琳琅满目，但给人的感觉就是拥挤和杂乱。买东西倒是非常方便，在小小的一层就有几十个商家，货物非常齐全，价格也相对低廉。不过对于老玩家来说，“逛游戏店”讲的就是一种“逛”的心情，这种绝对的集中似乎缺乏情调。上面说的这些可能有些带有个人感情色彩，尽管有人会有这种感觉，但这并不能代表二者的优劣。起码在目前来说，中关村的优势已经显露了出来，鼓楼的地位也不会轻易被撼动，北京游戏市场的“二分天下”基本已经形成了。

异：两地游戏店分布

北京和上海的游戏店分布表现出“集中”与“分散”的特点。这两种分布方式没有绝对的优劣，反而是各有利弊。上次我们也说过，当大量游戏店集中在一起的时候，就能形成品牌效应，这样方便吸引更多的玩家过来。而如果只是单独的一家游戏店，则很难形成如此大的吸引力。同时，游戏店的集中，也方便了玩家们一次到达之后就能同时逛到许多的游戏店，如此一来即可方便的对各游戏店中的主机、游戏以及周边的销售价格有直观的横向对比，另外像是服务质量等附加因素也都很好比较了。“分散式”的游戏店分布就没有上述优点，但它也有着自己的长处：那就是方便。一般离自己家附近不会太远都能找到游戏店，如此即可不必奔波就能买到游戏，便捷是其最大的优点。



异：正版软件销量

上海那边的正版销量很不错，而且正版游戏数量与游戏店的规模大小呈正比。在那些大规模经营的正规游戏店柜台上，几乎都是清一色的正版游戏，一般普通的游戏店，也都摆有相当数量的正版游戏。纯粹卖盗版游戏的店铺非常少。在正版游戏的机种分布上，主要以家用机为主，掌机的状况则和北京差不多，基本都是烧录，只有少数优秀作品才会让大家去购买正版。北京在这方面也不是和上海正好相反，只不过是正版和盗版的比例要稍微调整一下。大部分北京游戏店也都有正版软件销售，但从数量和种类上都不及上海。在北京，通常都是一些知名大作的正版软件才会摆入橱窗，而且有很多就成为了长期的摆设，似乎那只是一个幌子，而并没有作为商品出售。这样的状况除了长期的消费意识之外，和两地经济实力的差距也有关系。



同：游戏店盈利的模式

现在的游戏机利润要比以前低很多，在游戏店赚钱的主要渠道上，北京和上海非常相似，就是以主机、游戏为薄利销售，以周边和维修服务为暴利的销售模式。因为每台主机的价格和利润额是比较固定的，一般情况下最多也就每台1、200左右。至于游戏销售方面也一样，盗版光盘的价格很低，能赚到的钱也很少，盗版游戏的赢利是在于量，通过大量游戏的销售，即便每张光盘可以赚到的钱并不多，但累加起来仍旧是一个可观的数字。而如果是正版游戏的话，就能赚到不少了，差不多每张正版游戏能赚到50到100元左右。最后就是游戏周边，包括各种限定版主机以及套装之类，这些东西的价格纯粹属于炒作，赢利空间也没有定式，还有某些例如刷机之类的零成本服务，那更是很多游戏店赖以生存的途径。



异：街机厅的分布

北京和上海的街机厅首先在数量上就有差异，北京的街机厅实在太少。而在分布上，两地也呈现出了“集中于繁华地段”和“遍布街头巷尾”的特点。也就是说，北京的街机厅往往都是在一些热闹繁华的地方，似乎街机厅就是逛街之余的消遣。而上海的街机厅除了像世嘉和南梦宫这样的官方店铺外，其余都分散在各处，而且绝大多数都是些看起来不怎么显眼的地方。至于原因，我们也曾提过：首先，上海玩家众多，如果过于集中的话，无疑会让很多玩家必须长途跋涉。其次，上海是个快节奏的城市，很多人逛街的目标很明确，就是为了购物。那些在购物之余还想玩游戏的比较少，因此在繁华的购物街等地往往有那么两三家也就足够了。第三，繁华地带的房屋租金比较贵，而上海街机厅的价格基本都非常便宜，那么一些个人经营的街机厅显然就不会选择繁华地段来增加成本。

异：游戏代币的价格

上海街机玩家的水平比北京高很多，大家都是中国人，而且谁也不比谁聪明多少，那么这种差异是从何而来呢？其实原因很简单，北京这边的街机厅基本都是一块钱一个币，甚至有的地方是2块钱一个，而且有些游戏需要投好几个币才能玩。近期最有代表性的就是《铁拳6》，居然需要8个币才能玩，也就是8块钱一次啊！有人因此打趣说：“《铁拳6》这个机台真是视我国人民币如废纸一般！”相比之下，上海基本上是5毛钱一个币，甚至2块钱5个币，而且几乎所有游戏都是一个币一次。好多上海的街机厅都有赠币的活动，例如买300个送100个，买100个送30个，甚至连你生日那天都有额外的赠币活动。恐怕北京的玩家根本不敢想象。

同：街机业整体萎缩

北京的街机状况就不用多说了，绝大多数都是经营得非常一般，赛事的举办较少，新机台更是凤毛麟角。上海的街机厅尽管比北京要繁荣很多，然而现在也呈现出了萎缩的状态。不但街机厅的数量略有减少，而且去街机厅玩的人数也不如以前那么多了，以至于现在上海街机厅的规模差距越来越大，并且整体也呈现出萎缩的状态。

北京和上海街机厅之所以萎缩，其共同的影响当然还是政府的干预。因为前些年越来越多因为玩街机而产生的社会问题引起了政府的重视，为了避免街机厅对青少年的身心影响，国家出台了一系列政策，例如严禁未成年人进入游戏厅，包括节假日在内。特别是国家对于游戏产业的政策，也是大大打击了街机业。营业面积和游戏机数量要达到一定规模才能营业，不再允许新注册游戏厅营业。这个规定，使得大多数中小规模的游戏厅倒闭。另外，国家对街机游戏相关商品的交易也进行了限制，不再准许国外游戏进口，游戏相关的产品不能交易。而其后中央发布了《关于对青少年活动场所、电子游戏机厅有关所得税和营业税政策问题的通知》，更是加大了对街机厅的税收比例，令很多小规模的经营者不堪重负而纷纷倒闭。

其次就是家用机大量普及的影响。家用机在北京和上海两地的普及量比较大，于是那些原本只有在街机上才能玩到的游戏纷纷走入了家庭，这无疑也是对街机厅的一个打击。更何况北京的街机非常陈旧，家用机的那些游戏早已超越了街机的水平。

最后要说的就是官方的游戏厅，例如世嘉在北京和上海都曾开办过好几家街机厅，南梦宫在上海也有自己的经营店铺。这些官方街机厅一改私营街机厅环境差、管理差、经营差的问题，但仅仅是以经营自己的游戏为主，这对中国玩家来说是远远不够的，而且这些地方的价格也偏高，于是后来世嘉和南梦宫纷纷把各自的街机厅卖给了商场经营，这也是两地街机业衰败的一个共同表现。

异：两地玩家的对比

首先，上海玩家购买主机的数量要比北京略多一些，这大概和消费能力有一定的关系。例如我们之前采访的玩家都会买两台Xbox360，其中一台玩正版、上Live，而另一台则用来玩正版。并且他们在买主机的同时，大多数都会选择直接加装水冷系统，以保证在游戏过程中不会出现三红的困扰。而像PSP之类的掌机更是达到了“普及”的程度，几乎每个公车上都会看到3、4个人在玩，地铁里更是不计其数。这些方面，北京的玩家虽然也差不多，但相比要稍微差一点。

其次，上海的游戏店销售盗版软件的非常少，这当然也是因为正版的销量好的原因。或许上海玩家的游戏心态比较好，求精而不是求多，所以对待喜欢的游戏肯投资。至于盗版，当然绝大多数都在玩，但因为网络的发达，所以很多人都是自己下载，于是游戏店也就不怎么卖盗版软件了。北京的正版和盗版各半，玩家也有自己下载的，然而可能限于网络条件不如上海，于是很多人还是选择去购买盗版。

异：机台的数量种类

北京玩家都知道，去街机厅无异是“怀旧”，而女生则可以去抓娃娃、跳舞等。那些陈旧的机子似乎有了“经久不衰”的魅力，然而真实的情况就是，去这些地方玩的人就是想在逛街之余找个地方休息一下。而那些比较追赶流行的玩家则根本不会去这些地方。上海的街机厅情况当然要好太多了，那里机台种类非常丰富。在同一个街机厅里，除了比较传统的动作、格斗游戏的摇杆机台之外，一般都还有跳舞机、投篮机、打鼓机、抓娃娃机等，也有摩托、赛车、射击等大型仿真模拟机台。这样齐全的配置在北京虽然也有，但仅限于非私人的营业场所，而在上海则不同，几乎每一家规模较大的街机厅里都是如此配置。可以说不论你喜欢什么样的游戏，在这里都可以找到。



似乎北京的夏天来的要比任何季节都要快，这刚5月初就已经步入了夏季。在一个炎热的天气里，团子和小沛一同前往了北京市的各大游戏厅。团子我可以说是一个地道的街机仔，从小就在游戏厅里泡着，喜欢格斗游戏和动作游戏，对于CAPCOM和SNK印象很深.北京的游戏厅我也经常去，在北京几个比较有名气的游戏厅里以西单文化广场、大望路的神采飞扬最为有名，特别是大望路的神采飞扬，基本上每一年都会举办一个名为“激斗”的比赛项目，神采飞扬和西单文化广场这两个游戏厅内高手云集，机器齐全，可以说是北京残存为数不多的优秀机厅。

街边游戏搜罗

探索北京机厅现状

北京游戏厅分布

北京的游戏厅全部都分布在繁华地段，如果要将时光倒回10年，那么可能在地段上就会完全不同了，如今北京游戏厅基本都坐落在大商场或者是文化广场中，许多游戏厅都是由大集团进行投资开设，一般的民办游戏厅在北京早已经找不到了。而且北京恰恰属于天子脚下，所以在游戏厅的勘察方面就比较严格，如果不是资金雄厚或者是有权有势那么你是没有办法在北京开设游戏厅的。在北京大型商场中的游戏厅面积都比较大，可以说是非常地气派。

我想许多玩家都会明白为什么如今的游戏厅分布都那么直观，再也不像以前那样需要钻进胡同里找好久？其实那时游戏厅数量要远比现在多，这主要还是因为如今的游戏趋势，随着家用机画面的逐渐提升，电脑用户的逐渐增多，基本上玩家们都在家中体验游戏的快乐，而且最重要的一点就是你一次性投资可以一劳永逸。其次北京游戏厅相比上海等城市在游戏币的售价上偏贵，基本上都是1元一个币，有些好的游戏厅则需要2元一个币，买到游戏币后想要进行游戏的投币数量也是让人吃惊，一般的游戏需要投1个币，稍微新一点的游戏则需要投2个币，而有些游戏厅在刚刚上到新游戏的时候往往需要投5个币以上，面对如此的价格一般玩家真是消费不起。

北京游戏厅在80年代到90年代之间是遍地开花不过随着时间的推移，网吧开始进入人们的生活，游戏厅已经成了继网吧之后的第二个可去场所，毕竟网吧是刚刚兴起的东西，有着好奇心的玩家逐渐走入了另外一个世界，网吧当时所占的优势就是条件，你可以花5元钱在里面随便玩任何一个游戏，沙发的靠椅与各种各样的游戏着实将我们这些孩子吸引过来，游戏厅也随着赌博机和模拟机的逐渐引入慢慢地失去了以往的氛围，以前热闹的场面已经看不到了。直到那个时候才明白，游戏厅所拥有的氛围就是大家可以互相交流，而不是像网吧那种各玩各的互不相干，慢慢地随着网吧的逐渐兴起网吧的价格也从每小时5元逐渐降价到每小时2元，甚至有的豪华网吧推出了会员制度，只要你办理会员卡就可以优惠上网。同时在地方政策的干预。对于私人经营的街机厅，北京政府的监管力度还是比较严的。某些非法经营或者经营业务存在问题的街机厅基本上都被迫关闭了。

北京游戏厅特色

综述：北京的游戏厅一般都在大商场顶层，或者是地下一层，一来好找二来逛商场逛够了也可以歇一歇。如今的北京游戏厅基本上都主要以体感机和博彩机为主，普通游戏机台占得比率并不是很高，许多游戏厅一进去首先看到的都是跳舞机或者是博彩机，投篮机也是横着摆放了许多台，这类的机台主要以轻松为主，玩的时间不是很长，而且还能够从中得到彩票，通过彩票可以换到许多的东西。大部分游戏厅内部机台配置都很一致，跳舞机、打鼓机、赛车、光枪机台一样不少。每个游戏厅的面积都很大，机台数量很多，而且机台类型分布很均匀。动作类、格斗类、模拟



类、益智类都是按照区域划分，很好找。北京游戏币给玩家的感觉就是贵，相比上海等地贵上好多。上海一般都是五毛一个币而且买10元钱游戏币还会赠送一些，不过北京就不同了，基本上都是1元一个，少数比较好的游戏厅更是将游戏币卖到2元一个。除了办理会员卡之外基本上你甭想用10元钱玩个痛快。

虽然说在机台种类上还算丰富，但是新游戏数量还是过少，一般新游戏需要等上一阵子才会有，不过一些较大的游戏厅新游戏的进货速度还是很快的，但是投币数量却让玩家们望而却步……

特色一： 北京游戏厅其中一个特色就是各种怀旧区的开设，一些出生在80年代的玩家经历过街机最辉煌的时刻，一些老游戏至今让他们难以忘怀，所以有的玩家才会在自己的PC、PSP或者是家用机中安装模拟器来达到怀旧的目的。北京的街机市场也不例外，纷纷在游戏厅中开设怀旧区来让一些老玩家们找回过去的回忆、像西单77街、王府井TAITO、神采飞扬万达店等机厅都在里面找一个专门的角落建立了怀旧区。当你走进怀旧区里你会感受到复古的味道，在里面玩游戏的大多数都是80后或者更早的游戏玩家，他们会一边交谈一边进行游戏感觉非常好。

这里你会经常看到一些高手的精彩表演，团子和小沛在77街的怀旧区中就看到一个40多岁的玩家在玩《吞食天地2 赤壁之战》，他用的是黄忠，技术非常棒，一条命打到徐晃。他使用黄忠的连续技很棒，每次都能恰到好处地打上整整一套，着实让我们过了眼瘾。

特色二： 一夜之间北京游戏厅遍地都是、但是也在一夜之间它们都消失得无影无踪。北京现存的游戏厅基本上都是开设在商场或者是文化广场中，有的在商场顶层，有的则在商场地下。所以这些游戏厅基本上已经不存在正式名称、而是用商场的名字取而代之。比如西单77街地下一层的游戏厅，虽然是以前小西天搬过来的，但是由于搬到西单77街，所以现在许多玩家都称它为“77街游戏厅”，华威商厦顶层的游戏厅被命名为华威游戏厅……也许以所在地点的名字命名能够让更多人把它记住吧?

特色三： 随便进入北京的一个游戏厅，最先看到的应该都是打鼓机或者是跳舞机，博彩机也是放置在非常醒目的位置上。女孩子较多，大叔也比较多。大多数游戏厅旁边都是美食广场，这样一来可以方便玩家们在饿了的时候去美餐一顿，很可能很多玩家有些并不是为了玩游戏才去游戏厅，比如说和女朋友或者是哥们一起逛逛商场，正好在顶层看到了游戏厅，这样一来不但可以歇歇脚还可以大肆地玩乐一番。北京游戏厅很好找，无论你来没来过北京，只要你来到繁华的中心地带，那么就可以在任何商场和文化广场中找到它们的踪影。

PLAYER'S DISCUSS 玩家点评

李明宇

北京胡同串子，小时候因对《街霸II》的疯狂迷恋开始频繁出没于北京各大机厅，格斗游戏爱好者。以前老去小西天，那里是我们一帮兄弟们的据点，《街霸3.3》和《GGXX》是我们聚会后的首要项目，那时和老板混得很熟，经常采用包机制度，不过为了不影响老板的生意我们白天会正常买币，而到了玩上则在一个时间段内将2台或者3台机包下来，大家一玩就是一个通宵，这样的日子很快乐。随着小西天搬家，住在附近的我们也各自有了各自的事业，所以就没有以前那么疯狂了。现在我们的聚会方式改成在好友家中，每周六日这两天是我们的聚会时间，约定在一个好友家，打打《街霸3.3》、《拳皇98》、《GGXX》之类的，有时在聊天中总是会提起以前在游戏厅战斗的日子，那时北京游戏厅遍地都是，小的时候我们练就了靠听声音就能迅速发现某条街道上有没有游戏厅的本领，不过现在游戏厅越来越少，而且气氛也都和往常不一样了，现在想想看还真是觉得挺遗憾的。这么多游戏厅这么快就都没了……

我认为的5大投币杀手

1、投篮机 2、抓娃娃 3、拳皇98
4、死亡之屋2 5、打鼓机

我认为的5大最受欢迎游戏

1、拳皇98 2、街霸3.3 3、拳皇98UM
4、铁拳6 5、三国战记-风云再起

看来80年代的玩家们都经历过这样的时光，想想看这样的感觉还真是一去不反了。大家有没有经历过这样的情景呢?

我们在西单游戏厅内特地找到了两位玩家进行了采访，通过对他们的采访我们能够找到许多的共鸣之处，采访结束后菜团我又和李明宇随便打了几局结果惨败……

PLAYER'S DISCUSS 玩家点评

李浩

关于游戏厅并没有太多的印象，只记得仿佛一夜之间，机厅就遍布周围，之后便是老四强、街霸、彩京（系射击游戏）等童年回忆。随着售价5角的铜版从一星期只能买两个的天价物逐渐变成每天零食费用，机厅也逐步进化、发展，笔者就这样在与家长、学校的追捕与反追捕“游戏”中体验了CPS2、CAVE等平台的游戏。

随着大环境的萧条和打击力度的增加，笔者也逐渐远离了游戏厅转投MD和PS包机房怀抱，街机厅逐渐成了商厦顶上难得一去的密境，给人的印象除了各种新颖的健身机、赛车机，便只有“贵”这个概念了。再度回到街机厅是大学时代，这时的街机厅已经成为格斗、射击、音乐等一些小圈子的天下，外人如我便很难融入了。现在的流行街机游戏素质都相当高，但想要入门，无论是对耐性、技术还是钱恐怕都是不小的考验吧。

我认为的5大投币杀手

1、KOF系 2、战国ACE 3、1945
4、侍魂天草降临 5、双响炮（爆）

我认为的5大最受欢迎游戏

1、圆桌武士 2、合金弹头系 3、铁钩船长
4、三国志 5、变身忍者

万通新世界

万通新世界可以说北京玩家经常聚会的场所之一，虽然这里场地不大，但北京的老玩家们基本上都聚集于此，这里机台很全，流行的游戏像《GGXX》、《拳皇98》、《合金弹头》、《VR战士5》等作品都有，光枪射击游戏新品种也很多，游戏币售价是1元钱1个币，如果是老玩家的话还会有赠币。这里的游戏氛围和西单77街差不多，看来开设游戏厅的老板也应该很懂游戏。摇杆很好使，基本上没有多少不能使用的机台，这里值得一提的就是维修人员很专业，维修速度也很快，在游戏厅内团子就看到一位玩家由于机台摇杆故障去找维修人员维修，他们不但很快就来到修理的机器前面，而且只用5分钟左右就将其修好，并且补给了这位玩家一枚币。

商场类的游戏厅似乎环境都很好，这里拥有单独的厕所和专门的吸烟区，如果你要是想要一面抽烟一面玩游戏也可以，只不过你要将烟灰和抽剩下的烟头放到机台旁边的烟灰缸中。

怀旧区设立在游戏厅的最里面，里面有很多经典的格斗游戏，街霸II很多，而且经常会看到一些高手在进行对决。这里博彩机和投篮机的人气似乎很高，排队等候的人很多，特别是投篮机，往往需要等待很久才能玩上一局。万通新世界旁边就是新世界美食广场，饿了的玩家们随时都可以去美餐一顿。

地址：地址阜成门外大街新世界商场
价格：1元钱1个币 评价★★★☆

神采飞扬电玩

神采飞扬电子娱乐是一家连锁企业，神采飞扬娱乐有限公司（原杭州恒通电子）成立于1992年，是一家集游乐产品经营、生产、研发为一体的民营企业，现有员工600多人，2005年经营收入约1亿元。是中国大型游戏机专业委员会附属单位，总部设在杭州。神采飞扬娱乐公司从1992年开始经营游乐场所，2004年注册经营商品牌"神采飞扬"，目前已在杭州、武汉、哈尔滨等地发展了10家大型游乐场所，投资额6000万元，是国内最具影响力的室内游乐品牌。

位于大望路的神采飞扬万达店，曾经多次举办名为“激斗”格斗赛事，在07年还曾经邀请数十名日本玩家与中国玩家共同献艺，比赛过程极为精彩。

神采飞扬游戏厅很具规模，游戏品种非常齐全，基本上与日本流行游戏同步，铁拳6也是神采飞扬第一个引进国内的，不光如此《拳皇98UM》也是神采飞扬第一个引进北京。神采飞扬可以说是北京面积最大的投资经营游戏厅，所拥有的机台的数量当然也是最多的。在里面转了一圈之后粗略的统计了一下，包括传统的动作、格斗游戏机台大约有50台以上，体感机和赛车类游戏机也有20台左右，另外还有大型游戏机台和游艺机等也不下20台。在游戏种类上要远远超于其它游戏厅。神采飞扬的游戏覆盖面非常广，日本一些优秀的流行游戏和格斗游戏都可以在这里找到，而且数量也不少。当然对于一些经典作品来说神采飞扬还专门为其设立了一个怀旧区你可以在里面找到许多以往的经典游戏。

似乎如今的游戏厅除了周末之外人都较少，我和小沛去的时候里面并没有多少人，女性玩家占了很大一部分，许多情侣在里面玩抓娃娃机或者是跳舞机。

不过神采飞扬的游戏币售价较贵，每个币2元。而且每个机台的投币数量并不统一。一般老游戏都是投一个币，体感机和赛车也是投一个币，不过新游戏的投币数量可就多了点。不过神采飞扬游戏厅会在一些日子里面办理会员卡，只要你办理会员卡后就可以以2.5折的价格购买一个币（每个币5毛）。

从规模和新游戏上市速度上来看神采飞扬确实是北京最强的游戏厅。

地址：大望路万达电影院1层神采飞扬
价格：2元钱一个币 评价★★★★★

西单游戏厅

西单文化广场地下购物中心位于长安街沿线，地处西单十字路口的繁华商业区。她南倚长安街与时代广场遥遥相望；北与中友百货一脉相连；东临闻名遐迩的图书大厦，西望绝佳建筑特色的中银大厦。交通极为便利，有地铁出口、地下过街通道、数十条公共电、汽车纵横交错于此，具有无与伦比的地理位置优势。

这是京城第一家以年轻、时尚为特色的集各种休闲娱乐为一体的购物中心，安装有专门的DJ台，并聘请国际知名的DJ师协助中心内的各种表演及促销活动。这里有室内超大的真冰滑冰场，有国内最时尚的流行品牌，还有美韩等地的潮流尖峰！以炫、酷为特色的全新的西单文化广场，将消费群体定位于15-35岁追求崭新生活方式和火热激情的年轻一族，将街头文化、流行文化、运动文化做成精品、做出规模，打造出中国本土的时尚基地，引领青年群体的时尚潮流，立志成为北京时尚、动感、前卫的消费中心！

以上主要选自西单文化广场的宣传用语，西单的地址位置非常好，可以说是流行与时尚的聚集地。西单游戏厅位于地下一层，使北京城内优秀的机厅之一。西单游戏厅是原小西天游戏厅搬过来的，搬到西单77街后购入了大量的新基板，这里与北京其它游戏厅相比除了面积较小之外，游戏种类和玩家都是很多的。西单格斗机台较多，很多喜欢玩格斗游戏的玩家都会去那里，团子我就在里面和几个玩3.3的高手打了几局收获颇多。西单赌博机较少，大多数都是日本流行的游戏，比如说《VR战士5》、《GGXXAC》、《拳皇98UM》、《街霸3.3》等流行游戏。西单游戏厅游戏分布的很好，按照格斗区、动作区、体感区、怀旧区、竞技区进行划分，玩家到哪里都能很方便地找到自己喜欢的游戏。

西单游戏厅由于占地面积较小，进入游戏厅后人一多难免显得有些拥挤，所以空气环境似乎不是很好。

在众多街机仔的口中西单游戏厅有着良好的口碑，似乎是游戏厅老板很专业，所以游戏内容很好，很齐全，高手们经常聚集在此。值得一提的是这里很少出现摇杆不好使的问题，团子和小沛随便试玩的几个游戏摇杆一点问题都没有，而且手感非常好，看来这里经常为这些街机进行保养。

在东区有一个怀旧区，里面可以看到很多90年代初期的经典游戏作品，《名将》、《卡迪拉克与恐龙》、《圆桌骑士》、《午夜斗士》、《吞食天地2赤壁之战》等作品，在那里可以找到以前的感觉，如果你在那里驻留片刻的话经常能够看到一些大叔来玩，技术可不赖哦！

地址：西单77街西单文化广场地下1层
价格：价格1元钱一个币 评价：★★★★☆

嘉在中心游戏厅

虽说这个游戏厅设立在西单华威大厦之中，游戏厅的人数并没有因为商场的缘故而增多。此外游戏币售价较贵，也很难吸引纯游戏玩家。

嘉在中心游戏厅占地面积较大，不过机台数量却显得很少，博彩机和体感机占据了很多地方，进入这个游戏厅最先看到的就是一台博彩机，旁边围着很多人在驻足观看。可能是投资商的原因，嘉在中心游戏厅内的流行游戏并不是很多，一台死亡之屋4竖在那里显得孤零零的。我和小沛转了一大圈看到比较新的游戏也就是一台SNKPLAYMOE出品的《拳皇11》，剩下的一些游戏都是《拳皇98》那个年代的东西。

存在于商场中的游戏厅一般比较吸引女性玩家，在这里能够看到很多中学生模样的女生一群一群的在玩跳舞机和打鼓机，看来这类的音乐游戏可真是女性的杀手啊！

此外这个游戏厅还存在着大多数商场类游戏厅所共有的问题——摇杆和按键不好使。这种情况在很多地方都有，由于员工太过于注重维护博彩机和体感机，所以导致普通游戏机的摇杆一坏就是很长时间，就算修好了，一些小朋友一来很快就又坏掉了。

动作游戏类作品这里还是很多的，团子我就看到了这里竟然有IGS公司出品的《西游释厄传2》，随后马上跑过去买了10个币后准备好好玩一下，不过当币投进去的时候傻了，发现开始键已经不好使了，不过没关系反正还有另外几个操纵杆……但是我却在5分钟后起身离开。

这里经常能够看到许多玩赌博机的高手，往往他们坐在那里后就不会离开了。

地址：北京市西城区西单华威大厦8层
价格：2元钱一个币 评价：★★★

TAITO游戏厅

位于王府井好友百货商场北侧胡同内的TAITO游戏厅可以说是北京为数不多的官办游戏厅，外面临近王府井小吃街和古玩街，玩够了游戏你可以享用美食，或者在古玩街上转一转。不过经过岁月的流逝，早已经名存实亡。推门进去首先看到的是一个巨大的背投显示器，在上面写着拳皇比赛观看窗口，里面正在播放的游戏是《拳皇97》，大门的左边是三台连续摆放的投篮机，正对着的是一排博彩机。TAITO主要以光枪机台为主，普通机台的数量并不是很多，不过整个场地的占地面积要比西单游戏厅大一些。



在这里你可以看到原装的TAITO机台，大屏幕的、小屏幕的都有，只不过里面的游戏早已被换上了《拳皇97》、《拳皇98》这类的游戏。转了一圈后给我们的感觉好像这里似乎是一个怀旧场所，你可以在里面玩到许多经典赛车游戏比如像：《DAYTONA USA》（梦游美国）1&2、《山脊赛车街机版》、《SEGA RALLY》等。像《死亡之屋》、《TIMECRISIS》一些经典的光枪作品也有收录，想在里面找到新的格斗游戏是不太可能、因为里面是拳皇的天下。听在里面玩游戏的人说，已经有好多年没有换过新基板了。

从东面的门穿过去后就会看到另外一个游戏室，那里面也是一些老格斗游戏和一个怀旧区，怀旧区里面可以让你看到许多以前很难见到的游戏。

对喜欢怀旧的玩家来说这里或许是个不错的选择。

地址：王府井好友百货商场北侧胡同内
价格：1元钱一个币 评价：★★★☆

乐酷电玩俱乐部

没去过这里之前一直都听身边的KOF玩家说起这里相当于一个拳皇迷们的聚集地，厉害的拳皇高手很多，而且还经常举办比赛和聚会。带着好奇心的我们一同来到了位于海淀区远大路金源时代购物中心的金源游戏厅。乐酷电玩的环境很好，地方很大，游戏机台虽然很多，但是并不显得拥挤，进去随便转了一圈后发现，这里果然拳皇机台很多，最新的《拳皇98UM》多达4台，别看是星期四但是玩的人仍然很多，游戏厅里面拳皇对战的气氛非常好。而且在游戏厅内部还拥有很多类似于超市中的广告电视，这些广告电视当然不是播放广告，而是播放正在对战中玩家们的精彩表演，这样就方便你即使不在机台周围也可以欣赏到比赛。

金源游戏厅内部灯光效果很好，里面虽然没有自然的光源，但是灯光的效果将游戏厅里面照耀的十分明亮，这种明亮的感觉并不刺眼相反还很舒服，环境也是非常不错。这里新游戏的上货速度还是很快的，《铁拳6》刚有不久这里就购入了一台，日本的流行格斗游戏很多，而且每种游戏的机台数量也有2台以上，跳舞机、抓娃娃机、投篮机、博彩机，数量都很多，特别是投篮机差不多有10多台，玩家们完全不用担心会等不到机器。

团子在这里随便打了几局拳皇，发现高手很多，而且他们的格斗素质都很高，因为刚刚来到一个新游戏厅玩的时候难免会有试键的情况，当他们看到你原地不停按拳脚的时候不会进攻，而是在原地等候。

这里游戏币售价是2元一个，当你办理会员卡之后可以1元钱买到一个币，在节假日的时候这里会举行活动，如果是会员还可以参与抽奖，并且获得节日礼物。

地址：海淀区远大路金源时代购物中心五楼
价格：2元钱一个币 评价：★★★★

北京游戏厅发展史



曾经的氛围与辉煌早已消失殆尽、怀念让我疯狂的岁月。

游戏厅在国内已经有20多年的历史了，可以说80年代出生的玩家们都经历过中国街机游戏最辉煌的时刻，早期电子游戏在国内的市场非常地红火、不过随着家用主机的机能逐渐提升、各种社会舆论、网游时代来临以及游戏厅所走的路线导致曾经的那片天地正在逐渐消失。在北京和上海或许只有在商场或者是俱乐部内才会有街机，而那些路边的游戏厅早已不复存在……

听朋友说起游戏厅是在我上小学的时候，而听说游戏厅是什么时候流行起来的则是在我的高中时代。街机游戏是在八十年代初期从香港流行过来的，北京、上海等几个大城市纷纷摆上了“电子游戏”的招牌，而我，则正是出生在游戏厅刚刚流行起来的年代。儿时的我并不知道什么是游戏机、什么是游戏厅、只是单纯地知道游戏这两个字的含义，游戏是孩童们聚在一起玩耍的代名词。夏季天气炎热，儿时的好友们总是会聚在一起玩各种各样的游戏，捉迷藏、砍包、拍洋画、跳房子、抓蛐蛐等，院子里面的孩子王，也不知道是从什么时侯开始，领着我们玩另外一种游戏，当他说出游戏的玩法之后每个孩子都觉得非常的新奇，（其实我们所玩的游戏就是将游戏厅里面的游戏内容转移到了真实的生活中而已，这也是去过游戏厅后才知道的。）他对我们说一共有四名角色可以选择，他们分别是双刀战士、警察、忍者以及机器人。当选择好角色之后就可以开始游戏了，第一次玩的时候他会先教会你所选择的人物都会什么招式，接下来在游戏中他扮演敌兵而你则是那名英雄，你只能够用角色固有的招式攻击敌兵。这个游戏非常好玩，毕竟将游戏中发生的事情搬到现实生活中是一件很有趣的事情，在游戏中敌人的AI都是固定的，而现实中却不一样，他可以灵活的躲避你并且对你进行反击，敌人的生命值由那个孩子自己进行判断，当他认为敌人差不多该死了，那么他就会“啊！”的一声坐在地上，接下来马上爬起来去扮演另外一个角色，后来这个角色扮演的游戏逐渐发展成群体游戏，有的时候我们会召集10多个人，有的扮演敌人有的扮演英雄、场面非常地热闹。

我第一次去游戏厅还是在他的带领之下。那是一个周末，我们玩过角色扮演游戏之后，他让我们每一个人都从家里要两元钱，要到钱的孩子就可以和他去一个非常好玩的地方。10分钟后我们这些要到钱的孩子在院内集合完毕，由他领着我们来到了位于天坛北门附近那条叫做东晓市的街道上，那块有个名叫金鱼池的地方，向上望去上面的牌子上写着“电子游戏”四个大字，带着好奇心的我们第一次踏入了街机的世界。里面的人非常多，而且异常地吵闹，他拿着我们管父母要的钱买了许多的游戏币，那时的币卖5毛钱一个，我们每个都分到了两个币。我攥着手里的两个币在人群中挤来挤去，在人最多的一台机器前停住，由于里面玩游戏的大多数都是成年人或者是中学生，所以我们这些小个子就必须要挤到前面去才能看清楚他们玩的是什么，费了好大的力气挤到前面，这时才算是真正的第一眼近距离看电子游戏。那是一个四个人一起的玩的机台，屏幕中四个英雄正在与一个长着野猪脑袋的怪物作战，看了好久我才明白，原来这个游戏正是我们经常玩角色扮演的原型啊！带着好奇心排了好久队我终于玩到了这个游戏，由于是四人玩的机台所以你在哪个操纵杆下面投币你就只能选择那个角色，当时我投币的位置是第三个操纵杆，所以我使用的角色是忍者。由于是第一次玩所以技术很烂，不过和我一起玩的其它三人技术也好不到哪里去，没过多久就纷纷死在了野猪怪人手上。那时听老板说这个游戏的名字叫做名将，是一个很受欢迎的游戏。



到了九十年代北京的游戏厅仍然是流行阶段，不过游戏厅内部鱼龙混杂，烟雾缭绕，从那个时候起就有不少游戏厅将游戏币从5毛升值到了1元，而且里面再也不是清一色的游戏机台了。麻将机、博彩机、赌马机陆续出现在我们的视野中。那时比较大的游戏厅主要以青年宫和文化宫为主，崇文区工人文化馆，是当时比较大的游戏厅之一。游戏厅在三楼，地方很大，机台的数量很多，整整一层都是游戏机，那时的游戏大多数以CAPCOM的为主，在当时比较有名气的游戏有《卡迪拉克与恐龙》、《惩罚者》、《快打旋风》以及《吞食天地》，日本东亚电子和IREM以及DATAEAST公司的游戏也非常有名，那时就是玩这些游戏过来的，一遍一遍的磨练技术，不断通关，欣赏高手的技术已经成为了那时我们的乐趣之一，即使自己不玩，看别人玩也可以增长自己的技术。不过当时游戏厅内部总是会有一些小流氓劫钱，虽然那时每一次去都危机重重但是仍然不能阻挡我们坚定的信心。可以说90年代初期完全是动作游戏的天下。

没过多久三楼被关闭了，可能和玩游戏的人过于稀少有关，不过在地下一层又开了一个。这时的游戏厅已经不是CAPCOM的世界了，SNK的基板逐渐被老板搬进来，《拳皇94》、《顶尖猎人》、《真侍魂》，在那个时候我们才知道原来比CPS1画面强的基板还是存在的，当时我们那里别看是1元一个币，但是在玩格斗游戏的时候投一个币可以玩两次，所以很多人都会聚集在格斗游戏的机台前，不停的进行挑战，我本人对格斗游戏的爱好完全就是在那个时候培养起来的。从那个时候开始SNK的开机标志NEOGEO就成为了我们对游戏品牌的了解之一，凡是看到机器开机后（那个时候我们一般去游戏厅都比较早，大多数都是早上6点多，这样可以在上学之前玩一会。很多老板都是在熟睡中被我们的敲门声给吵醒的）出现NEOGEO的标志我们都会认为是好游戏，不过当时也确实如此，SNK可以说给国内玩家带来了无数的经典，《拳皇》系列被无数玩家知晓，《饿狼传说》系列、《侍魂》系列与《合金弹头》系列也成为了SNK的镇社之宝。

上了高中后街边的游戏厅已经逐渐消失不见，这其中包含着许多原因，主要的原因是让网吧和家用机抢了大部分市场。另外一个原因就是经营手段造成的，在网吧还没有兴盛的时候，许多游戏厅内都纷纷引入了赌博机，带有赌博性质的东西毕竟对部分人的吸引力还是很大的，麻将、赌马、777等游戏机台前你都能够看到有许多大叔级的人物在玩，甚至有的游戏厅还专门为其另外开了一个房间，只有玩赌博机的才可以进去，不玩的话是不会让你进入随便观看的。这种赌博机在超任时代可以说是让游戏厅老板们赚得笑开了花，为了增加收入他们开始不断减少动作游戏这类的机台，大规模的引入赌博机和体感机，这样一来对于我们这些从小在游戏厅内长大的孩子自然就少了一分吸引力，只能说没事的时候去玩玩，再也不会出现天天泡在那里的情景了。后来大规模的游戏厅开始进入日本的原装机台，特别是对于格斗游戏来说，则需要两台机台支持，这样就彻底地让一些民办的游戏厅消失了。随着这样的发展，一般的小游戏厅都承担不起越来越贵的机台售价从而逐渐倒闭，以前在整个一条街道上至少能有四、五家游戏厅的局面一去不复返了……

随着时间的流逝游戏厅在北京逐渐成为了稀罕物，你只有在大商场或者是文化广场这样的地方才能够见到。如今像我们这样的格斗游戏爱好者仍然会在游戏厅里打上几局，曾经一起战斗过的发小们有的已经上班，有的还在上学，虽然有了各自的目标，但我们对游戏厅那种特殊的感情可能会一直地保留下去。

法鲁空
古莱伊
莱茵
黑帕斯特
斯托姆
阿鲁凯米斯特
奥多阿
强普

FRONT MISSION 2089 Border of Madness

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

NDS	本刊译名：前线任务2089疯狂边界				CERO A
	SQUARE・ENIX	5040日元	2008年5月29日		
战略角色扮演	卡带	日版	1人	64Mb	

□文/北斗

主要人物介绍

斯托姆（ストーム）：本作主人公，O.U.C.独立佣兵部队的驾驶员，被司令任命为部队长，驾驶技术高超，格斗、远距离攻击、近距离攻击全部擅长，右肩的纹身是他的标志，对于军事无关的情报毫不关心。

莱茵（レイン）：斯托姆部队副官，因为过于认真，为队员们带来了不少麻烦，是一名万能型WAP驾驶员。以前隶属的部队全灭，她是两个幸存者之一。虽然身为女性，但却是著名的酒豪。

奥多阿（オッドアイ）：斯托姆部队队员，性格开朗可以与任何人成为朋友。擅长使用远距离武器作战，对铳器和机体极为精通，在生活中喜欢游戏和电脑，标志性物品则是脖子上的小猫饰物。

强普（チャンプ）：斯托姆部队队员，性格开朗，平时大大咧咧，但不能容忍自己的失败。曾经是格斗界的霸主。成为驾驶员后，也非常善于格斗攻击，平日喜爱肌肉锻炼，以致大家都说他的大脑也是肌肉。

古莱伊（グレイ）：斯托姆部队追加队员，因为原隶属于O.C.U.军特殊部队的狙击小组，能迅速判断出战场的形势，因此在斯托姆部队中也担任狙击手。平时比较沉默寡言，但很快便能适应周围的环境。

法鲁空（ファルコン）：O.C.U.佣兵部队的司令官，平时虽然不穿军装，但其实是正规的军人。虽然外表凶悍，但其实是一名万事都为部下着想的好军官，更是得到斯托姆部队全体队员的信赖。

黑帕斯特（ヘパイスト）：斯托姆部队追加队员，驾驶补给车活跃在战场上。言语行动虽然有些好色，与自己的老人身份完全不符，但却并不会让人讨厌。另外，他还是法鲁空司令的老朋友。

巴基（バギー）：肌肉发达性格开朗的中年男子，以前与莱茵隶属于同一部队，也是幸存者之一，目前被分配到斯托姆部队。虽然经验丰富见多识广，但却从不自满，对上级的命令更是绝对服从。

阿鲁凯米斯特（アルケミスト）：斯托姆部队追加队员候补，模拟战斗的成绩与斯托姆相同，志向是成为优秀的近距离射击驾驶员。虽然是很受期待的新人，但行动却让人觉得古怪。

CHECK! 战斗指南

在战斗中机体分为身体、左臂、右臂、脚四个部分，遭受攻击时这四个部分都会受到伤害。身体体力值为零时，该机体其他部位的体力就算是满值，改机体依然被判定坠毁；左、右臂体力为零时，该机体不能使用装备在对应手臂上的武器，如果双手臂体力均为零，但身体仍然有体力，该机体则成为只能移动不能攻击的靶子；脚部体力为零时，该机体的移动力大幅下降。在战斗中使用药品回复，只能对四个部分之一进行回复。因此在战斗中，玩家要格外注意为机体身体和装备主战武器的手臂进行回复。



↑我方全员行动后敌人才能行动。

SYSTEM 斗技场

完成前三个任务后斗技场开放，玩家可以在这里挑选对手进行一对一的斗技。选择好对手后，玩家可以选择赌注，战胜对手后玩家按照赔率获得金钱。



↑机器人的战斗！

SYSTEM 属性防御

玩家可以自行改变机体的防御属性，提升对该属性攻击伤害的防御，比如说耐突击属性、耐火属性等，不过敌人有时会发动复合属性的攻击，此时我方机只能对其中之一属性防御。另外玩家还可以自行改变机体的颜色，不过改变颜色只能是便于玩家辨认，对战斗并没有任何影响。

SYSTEM 格纳库使用方法

セットアップ：可以变更装备的部件或者买实物品。购买物品比较复杂，玩家必须在进入替换装备界面时，点击下屏的商店标志，才可以装备购买。

装备していないパーツ卖却：卖掉各种并未装备的物品。

パーツコレクション：观看已经获得部件的情报。

SYSTEM 武器装备

对应机体的各个部分，每架机体都可以装备多种武器或者部件，提升机体的能力。随着故事的进行，玩家最好及时为各机体替换装备，提升机体的战斗力，但必须准备足够的金钱。



为了便于玩家的操作，在格纳库中玩家只要选则一名队员，之后为其选择需要替换装备的位置，自动会跳出可替换装备名称。如果玩家手中没有富裕的装备，可以在商店中购买。进行购买时，玩家选择了一位队员和指定部位后，按L、R键即可选择其他队员，为其更换相同部位的装备。但必须点击下屏幕不明显标志才能进入商店。

STAGE 个性任务集结钢铁雄师出击！

MISSION.1 实战训练

胜利条件： 全敌机坠毁。
失败条件： ストーム机坠毁。
敌方成员： CLAM×4
己方成员： BLUE IRIS、WOLF HEAD



作战要点： 先去司令部对话，引发第一个任务实战演习。开战后先派队员占领绿色地面，剧情后敌机出现。先合两人之力全力攻击距离我军最近的敌人，在战斗中敌军的另外两架机体会自动移动到我军周围，注意不要被多名敌人同时攻击。各个部位体力不足时要及时回复，千万不要因为节约回复药品而导致机体不能继续战斗，回复身体的体力尤为重要。另外在战斗中多使用SIEGE武器比较好。

MISSION.2 实战训练2

胜利条件： 全敌机击坠或者到达指定地点。
失败条件： ストーム机坠毁。
敌方成员： CLAM×3
己方成员： WOLF HEAD
作战要点： 如果要全歼敌军，则要作好苦战准备，并且逐个击破靠近的敌人。否则则可以直接从地图下方绕行，敌人发动攻击时选择防御，直接到达指定地点快速过关。不用为了战后的奖励和提高自身的战斗水平，最好还是全歼敌人。战斗胜利后去佣兵诘所对话，之后再去司令部。

MISSION.3 实战训练3

胜利条件： 全敌机击坠。
失败条件： ストーム机坠毁。
敌方成员： CLAM×4
己方成员： WOLF HEAD
作战要点： 虽然是以一对四，但战斗难度不大，通常只有两名敌人同时向玩家发动攻击。战斗时多使用SIEGE武器，并且注意自机的站位，以免同时招惹到多名敌人。完成本任务后，几名新同伴加入，玩家不再是孤身一人。战斗胜利后斗技场开放，玩家可以进入挑选对手，适当赚取一些金钱，只不过在斗技场获得金钱数量较少。进入司令部后，玩家可以从侦察部队袭击任务或者是狙击任务中选择其一。

MISSION.4 侦察部队强袭

胜利条件： 全敌机击坠
失败条件： ストーム机坠毁。
敌方成员： JEEP×4、CARRIER×2
己方成员： WOLF HEAD、CLAYMORE、WILD CAT、BLUE IRIS
作战要点： 开战后迅速将全军移动到公路上，用机体阻拦住敌人的前进道路，否则敌人将突破防线导致本战失败，玩家也可以将全部机体放在脱离点上阻拦敌人。敌人能力很弱，其中只有两辆JEEP携带近身攻击武器，优先消灭这两辆JEEP，之后玩家可以放心大胆地让机体逼近敌人发动攻击。完成任务后请进入司令部对话，之后出城进入下一任务。



MISSION.5 输送车追击

胜利条件： 全敌机击坠
失败条件： ストーム机坠毁。
敌方成员： ARMORED CAR×3、CARRIER×2、ZOLA×2
己方成员： WOLF HEAD、CLAYMORE、WILD CAT、BLUE IRIS
作战要点： 开战后仍然要迅速占领公路，阻拦敌人的撤退。第三回合敌人出现两名拥有远程武器的援军ZOLA，ZOLA的远程导弹攻击威力不低，可以对我军造成很大伤害，甚至有可能秒杀CLAYMORE和WILD CAT，虽然导弹数量有使用限制，但也会对我军造成很大威胁。由于敌人的战车并不会撤离战场，因此在敌人援军出现后，我军应全力攻击ZOLA，尽量减少我军的损失。消灭ZOLA后，敌人的战车虽然有一定反击能力，但对我军根本不会构成威胁。



MISSION.6 兵器工场防卫任务

胜利条件： 全敌机击坠
失败条件： ストーム机坠毁。
敌方成员： SCOUT LTELI×6；ARMORED CAR×3、ZOLA×2
己方成员： WOLF HEAD、CLAYMORE、WILD CAT、BLUE IRIS
作战要点： 我方友军三架战车对敌机攻击颇为有效，但同样因防御力过低而会被敌人迅速击毁。战斗难度较大，玩家必须快速集中一切火力快速消灭敌人的飞行部队，以免敌军陆地战车部队出现时我军会被逼入绝境。敌人援军登场后并不会直接向我军发起攻击，而是会把精力都放在破坏箱子上，利用这段时间我军应迅速消灭残余的空中部队，并为主力机体回复。敌人援军数量较多，并且攻击力不低，我军消灭了空中部队后，最好是先掉头消灭两名ZOLA，在此时战车仍然在忙于破坏箱子。因为战斗难度较大，我军一定要注意及时回复。如果在战斗前已经购买新装备，那么本战的难度会大幅下降。

手机版作品重生大幅进化！与知心战友们共挑战前线任务

本作是手机游戏的重制版，登陆NDS平台游戏的素质有了一定的提高。虽然是NDS主机的作品，但游戏画面却毫不含糊，在战斗中在上屏幕专门显示了机体的战斗动作，玩家足以感受到机器人战斗的魅力。

继承系列传统，战斗中机体的体力分为身体、左臂、右臂、脚四个部分，每一个部分遭受攻击都会减少体力，每一部分体力为零时，都会影响机体的正常行动。其中最为重要的就是身体，即使其他部位体力都是满值，只要身体体力为零，该机体则被判定为坠毁。因此在战斗中玩家必须考虑到机体的身体部位体力，更要及时回复。脚部的体力为零，机体移动力大幅下降；手臂部位体力为零时，机体不能使用装备在该手臂的武器。利用这些机体特性，玩家可以利用武器性能发展出各种战术战法。有些战斗中敌人数量很多，玩家派遣出战的机体武器数量有限，玩家可以集中火力攻击敌人一架机体，只要把其双臂体力削减为零，便可将其放在一边，把攻击的重点放在其他有攻击力的敌人机体上。而玩家在实际战斗中，也要注意机体四部分体力，尤其是机体的身体部位体力和装备主战武器手臂的体力。

对应机体的各个部位，玩家可以为机体装备上各种武器或部件。随着游戏剧情的发展，玩家可以替换的武器或部件也逐渐强化。装备上对应部位的部件后，机体的防御力和体力都能得到提升；装备上武器后，则会增加机体的攻击力。为了降低战斗的难度，玩家应该养成替换目前最强武器、部件的好习惯。不过可惜的是，玩家购买武器或部件比较麻烦，在格纳库内并没有明显的标志供玩家选择。玩家必须进入装备替换界面时，点击下屏幕上很不明显的商店标志才能进入商店购买到武器和部件。因为商店购买的标志不够明显，会对玩家的游戏造成一定的影响，甚至有不少玩家在完成第六个任务兵器工场防卫时，都没有为机体替换武器和部件，结果在多次任务失败后才发现到自己的失误。如果厂商制作时，能以专门购买装备的商店取代一些并不重要的城市设施，玩家则可以更为顺利轻松地完成游戏。为了使玩家能有足够的金钱用于替换装备，厂商还特别设计了斗技场系统。玩家在斗技场战胜对手后，可以按照赔率获得金钱。斗技场的战斗并不算难，并且战斗速度较快，并不会浪费玩家的宝贵时间。本作中敌人能力虽然远不如我军，但因为数量上的优势和电脑的正确指挥，经常会使我军陷入苦战。尽管有时敌人会在行动回合中做些无用功，但却会集中优势兵力攻击我军中最为脆弱的队员，还经常会使用远程武器进行骚扰。当然电脑的战略战术远远比不上玩家，但本作却能为喜爱战略游戏的玩家带来快乐。战略游戏需要玩家在战斗中仔细思考，必须占用玩家不少时间，而本作特别制作的战斗画面却会占用玩家更多的时间，并且战斗画面只是简单的出招、命中、回避，远不如机战系列豪华精美。玩家在游戏初期也许会对战斗画面比较关注，但在游戏中后期基本上都是为了节约游戏时间而想尽快完成战斗，根本不会去关注上屏的战斗画面。

本作虽然并非全新制作的游戏，也存在一些遗憾之处，但却是一款值得一玩儿的作品。

Soccer

欧洲的各大联赛全部结束了，球迷们又将迎来一个足球的盛宴——欧洲杯。在火热的夏日开始之前，欧洲杯率先点燃了球迷们心中的火焰。大家在看到这期杂志的时候欧洲杯已经开始了，相信各位一定看得热血沸腾，为了自己喜爱的球队哭泣或是欣喜。我们没有灵活的双脚上场拼搏，但是我们可以用灵巧的双手帮助自己钟爱的球队登上欧洲之巅！XBOX360的《欧洲杯2008》适时地来到了我们身边，这里收录了五十二支欧洲顶级国家队，无论你是蓝衣军团的簇拥，还是橙衣军团的忠实跟随者，都可以在《欧洲杯2008》中亲手捧起德劳内杯！ □文/龙马

CHECK! 称霸2008欧洲杯

在这里你可以随意在五十二支球队中挑选自己的最爱，从资格赛一路杀进奥地利和瑞士。众所周知，在全世界范围内众多的国家队顶级杯赛赛事中，欧洲杯的难度最大，也许你可以轻松获得世界杯冠军，但是在欧洲杯里进入四强也堪比登天。在《欧洲杯2008》中，国家队全部是实名制，但是队员名单并不是最新的，也许你喜爱的球星不在阵中，但也许就是国家队的主力。无论你带领的是谁，拼尽全力去登顶欧洲之巅吧！

CHECK! 统领国家队

在这里你可以和三名好友并肩作战，一支球队要十一个人组成，无论你是前锋还是后卫都缺一不可，但球队的灵魂只有一个，他才是一支队伍屹立不败之地的力量源泉。但你们有四个人，谁才有资格戴上队长的袖标呢？用自己的表现来说话吧。你扮演的队员有八个级别，谁最先升到顶级谁就是球队的老大。



CHECK! 创造自己

很多人心中最大的愿望是亲自上场与偶像并肩作战，并和他们一起捧起德劳内杯。在这你可以建立一个虚拟的自我，外貌、身高、年龄统统由你自己决定，球衣背部也可以印上你的名字！而当你赢得比赛或有出色的发挥时就可以得到经验值，说不定下一届大赛的头牌就是你呢？



CHECK! 在线对战

全世界有60亿人，据FIFA官方的统计，足球人口已经达到了10亿以上。而拥有XBOX360的玩家数量又在1000万以上，也就是说，如果你上线的话，至少会有上百万的足球玩家在等着你。如此之多的玩家，水平自然高低不一，你又能排到第几位呢？FIFA有国家队的官方排名，《欧洲杯2008》中同样有玩家的排名，无论你喜爱的球队在官方是第几位，你都可以带领他们，一路走到世界的顶端。

CHECK! 在线淘汰赛

小组赛过后，就是残酷的淘汰赛了，欧洲杯与欧冠不同，进入淘汰赛后都是一场定胜负的。如此紧张而又刺激的过程岂能错过呢！作为一名玩家，你可以和其他16名世界各地的爱好者们一起体验这个充满悬念的过程。无论你面对的对手是谁，无论你的对手水平高低也无论他的国籍是什么，这都是你扬名立万的好机会。你可以大举进攻，也可以防守反击，唯一的目的就是踩着对方的尸体前进，站到欧洲的顶峰。

CHECK! 点球大战

经过120分钟激战还没分出胜负，等待你的就是残酷的点球大战了。这就像阿喀琉斯之踵，无数豪强都曾倒在它面前，蓝色意大利就曾数次因点球大战与冠军失之交臂。点球不仅是比技术，还有心理，短短十二码就可以决定成王败寇。虽然是游戏，但你敢保证自己心理素质过硬吗？









——欧洲杯又叫德劳内杯，是用它的创始人亨利·德劳内的名字命名的。德劳内于1954年提出创办欧锦赛的计划，第一界欧锦赛于1960年举办。但德劳内却没有亲眼看到，因为在提出计划的第二年也就是1955年，他已经不幸去世，多亏了他儿子不懈努力，才让欧洲杯获得了成功。



PS2	本刊译名：欧洲杯2008			
	EA	59.99美元	2008年5月19日	
体育竞技	DVD-ROM	美版	1-4人	1800KB



SYSTEM 真实环境造就真实足球

借助XBOX360的强大机能，足球在游戏的世界中第一次得到了如此真实的再现。球迷不时掀起的人浪，教练在场边的喜怒哀乐，天气对比赛的影响全部在《欧洲杯2008》中得到了完美的体现。如果大雨造成场地泥泞，你就需要适时把地面短传改为长传冲吊，如果天气过于炎热，你就需要让球员有选择地保存体力。



↑场地效果非常优秀，无论是声音还是景物都很真实。

←雨天对皮球的运动轨迹有着明显的影响，雪天也是一样。

SYSTEM 知己知彼，百战不殆

自古以来，凡是战事开始之前必要分析对手的情况，从不打无准备之仗。足球的世界也是一样，对方的尖刀是谁？对方的明星球员有什么踢球的方式？对手喜欢哪种阵型？我们又应该怎样去应对这些问题，在人员不整的情况下如何排兵布阵？在《欧洲杯2008》中，系统会帮你整理一份详细的资料，敌我双方各自的优势劣势一目了然，让你在赛前便可以成竹在胸，以你自己的节奏掌控比赛。



SYSTEM 真实的08欧洲杯球场



2008年6月5日，第13届欧洲杯就要开赛了。这次的赛事是由奥地利和瑞士合办的，奥地利方面有沃尔特湖体育场、蒂沃利体育场、恩斯特-哈普尔体育场、布伦体育场，瑞士方面有勒特兹格伦德体育场、范可多夫体育场、圣-雅各布公园球场和日内瓦球场。八个球场特点鲜明，而且都坐落在这两国有名的城市中。即使你无法亲自到“前线”去，也可以在游戏中欣赏到这些球场中美丽的草坪。

↑球场的外貌和原型一模一样。

→内部外部都遵循了原型。

1. 无敌的横向拉球过人

不要老是去想什么马赛回旋或是牛尾巴过人，这些动作虽然观赏性很强，但过人的成功率并不高。你只需要掌握好横拉这一项便可以来个“千里走单骑”。看好与对方防守球员之间的距离，无论你是正向还是斜向，一个拉球即可将他们全部远远地甩在身后。

2. 利用长传打对方身后

在《欧洲杯2008》中，长传是进攻中的一把利器，球在落地后第一下的反弹轨迹有些不符合实际，我们可以利用这个追上原本要出界的球。



3. 随心所欲地接球

按按LB键，即可强制移动无球队员，这在反击中是很重要的一个技巧。球传出后的运动轨迹是固定的，如果让前锋按默认线路跑很有可能接不到球，此时如果进行强制移动便可以打乱对方的防守阵型在空挡处接球，接下来是传是射就由你随意选择了。

4. 戏耍对方的门将



在足球场上我们经常可以看到吊射，既精彩又可以打击对方的信心。在《欧洲杯2008》中这也是一个进球的好方法，只是力量的控制比较重要，还要看准对方门将的站位，一般在禁区弧起脚比较好。

5. 让禁区成为门将的家

再好的后卫也有失误的时候，此时门将就是本方的最后一道闸门。特别是在对方打出反越位战术后，单刀球往往会造成丢分。此时门将出击的站位就是关键了，按住Y键可以让门将出击，但是不要按住不放，一般当门将跑到对方持球队员与门线的中间位置即可松手，接下来就看运气吧。

大踏步前进的EA足球

EA就要追赶上KONAMI了，或者说KONAMI自己放慢了前进的步伐，当然，上述两句话只限于足球游戏的范畴。《欧洲杯》可以说是《FIFA》系列的一个分支，除个别模式和球队、队员有所增减外没有任何区别。曾经的EA足球代表着粗糙、BUG满天飞，爽快有余真实不足，无论是在操作还是系统上都比《实况》系列低了N个百分点。但是自从《FIFA06》以后，在操作上大幅向《实况》系列“取长补短”，加上EA一贯的财力后盾和技术支持，原本很多讨厌“EA足球”的玩家也加入了这个阵营，足球游戏的天枰开始了新的变动。



纵观本作，笔者认为XBOX360版的《欧洲杯2008》可以说是“EA足球”的巅峰之作。经常玩足球游戏的玩家都知道，真实与爽快是一个难以抉择的问题。足球游戏中的一场比赛最多不过半小时，而且大多数玩家也只会选择十或十五分钟的比赛时间，在将实际的90分钟浓缩为N分之一的同时保证游戏的流畅是一件很难的事情，游戏节奏的把握至关重要。在《欧洲杯2008》中比赛的节奏掌控得很好。两名玩家对战，选择十五分钟的比赛时间，进球数加起来最高是8、9个，双方攻守转换的时间比较平均。除了节奏以外，“人球关系”也是决定一款足球游戏成败的要因。在早期足球游戏中，球员与足球就像长在一起，除非对方球员贴身逼抢，否则很难发生丢球的情况（一直玩《FIFA》系列的玩家一定对此深有体会）。在本作中人球分离的感觉做得很好，特别是在高速带球或是大步趟球时足球与球员之间的距离做得很到位，带球出现失误也是常有的事情。多名球员在争抢时足球那种“跑来跑去”的现象很逼真，即便你是一个像齐达内那样的盘带大师也不能保证你可以如入无人之境。

有遗憾才是美，本作也是这样。就像前面所说的长传球一样，皮球在落地后弹起的第一下轨迹有明显的问题，就好像漏气了一样，原本应该弹出很高很远的皮球却按照完全相反的轨迹移动。虽然我们可以利用这一点多打对方身后，特别是在拥有速度型球员的时候，但是反过来我们吃的亏也是一样。

CHECK POINT 制作人寄语 从游戏来看足球

Marcel是《FIFA》系列制作人，让我们看看他对足球游戏的理解：“我们知道《实况》是一个伟大的作品，他们有很多值得我们学习的地方，在足球游戏领域内他们曾经是领跑者，现在我们慢慢赶上来了。足球是世界第一大运动，它不像篮球或是其他球类运动对场地和器材有很大的要求，我们可以在街头随意用两个东西做成球门，用圆形的东西当作球。所以我们希望足球电子游戏也可以成为这其中的一部分，因此我们在这几年不断地努力，无论是在制作引擎上还是与真实足球世界相关的东西我们都会精益求精。我想玩家们在这几代作品中一定感受出了我们的制作诚意，希望大家能够从中体会到我们的用心和乐趣。欧洲杯是全世界球迷的一道盛宴，它代表着足球届的最高荣誉，所以我们倾尽了全力来制作这款作品，希望大家可以喜欢。”



在失落的星球上再次展开激战！

CHECK UP! 本作新增内容

"殖民地"的改动主要集中在游戏的多人连线模式上。它一共包括六个新的多人模式：Akrid Hunter、VS Annihilator、CounterGrab、Point Snatcher、Akrid Egg Battle以及Egg Bandit。Akrid Hunter模式中，开始前将会有少量的玩家被转变为Akrid生物，而其他的玩家则是要猎取它们，至于玩家会被变成何种具体的生物则完全是随机的；VS Annihilator模式将会强迫玩家去获取对手队伍的Vital Suit并避免自己的VS被人抢走；CounterGrab是让玩家激活数据柱，胜负将取决于在回合时间结束时，谁所激活的数据柱时间总和最高；Point Snatcher是一种非常自由的游戏模式，玩家只需从对手身上获取最多的能量即可取胜；Akrid Egg Battle和Egg Bandit两种模式很近似，前者抢走最多数量的蛋即可胜利，而后者需要守住自己所拥有的蛋，时间最长者获胜。

除了多人游戏模式外，本次新加入的地图、武器和角色也都不少。在这四张新加入的地图中，两张的场景位于废弃的城市之中，四处都是布满管道的街道，很适合狙击敌人，同时还有一艘零重力的太空船。新的武器或许会造成更多的混战，包括人类的火焰喷射器和VS的激光长枪等。玩家可选择的角色数量也增加至11位，同时包括两位女性角色和一对机器人。

战役模式中相应的加入了三种新模式：Score Attack模式中加入了古老的学校元素到故事情节中，玩家可以破坏任何东西，同时得到相应的分数，打烂的越多分数就越高；Trial Battle将战役变成了多个连续的BOSS对战；第三种模式Off Limit可以让你不需要输入作弊码就可以获得强大的武器和高速的运动能力。

注意"殖民地"无法兼容之前版本的记录，另一个限制就是两个游戏在网上对战中均不会看到对方。不过，本作可以跨平台进行对战。

POINT 01 数据终端

在游戏中可以找到很多数据终端（Data Post）。它们是橙色的柱形装置，靠近之后连按B键就能启动它。数据终端启动之后主角会获得大量T-ENG，所以在冒险途中一定要好好利用它们。

除了补充T-ENG之外，数据终端还兼有路线指示的功能。启动一个数据终端之后，会有一束光线从它的顶部射出，光线所指的方向就是目标的方向。同时数据终端附近的地形也会被输入到主角的PDA之中，按下SELECT键就可以查看。



←虽然整体上是一个动作射击游戏，不过本作的系统颇为新颖。

POINT 02 武器选择

主角可以随身携带两种武器，按Y键切换。靠近掉落在地面上的武器并且按B键就能将它拾起。如果主角已经带有两种武器，又要拾取一种新的武器的话，就会将当前手中所装备的武器丢弃。另外主角还可以配备手雷，其种类包括普通手雷、电磁手雷、地雷等，只能选择其中一种携带。按LT键可以投掷手雷。

需要注意的是，游戏中的武器分为轻型和重型两大类别。掉落在地面上的武器会用一个方框标示出来，轻型武器的方框是黄色的，而重型武器的方框是蓝色的，通过这一点可以很容易地辨认出武器的种类。由于重量太大，主角手持重型武器时行动会变慢，而且射击或者装填弹药的时候通常都无法移动。装备重型武器时如果切换到另外一种武器，则主角会把重型武器丢下，而不能继续携带。重型武器还可以装备在VS之上。

POINT 03 关乎生死的核心系统：热力能源

由于本作的故事发生在名为E.D.N Ⅲ的行星上，而这是一颗被冰雪覆盖的星球，人类在这样的寒冷环境下是无法存活太长时间的。因此，游戏中的人物都配备了便携式热能装置，以提供热力能源（Thermal Energy，简称T-ENG）抵抗低温。在游戏中，主角的T-ENG会不断消耗，根据游戏难度的不同，T-ENG的消耗速度也有所区别。当T-ENG耗尽时，主角的体力就会自动减少。当体力降为0时就会挂掉。

便携式热能装置不仅能够用来维持主角体温防止体力损失，同时也为主角所配备的生命维持系统提供能源。当主角受到伤害的时候，生命维持系统会自动为主角恢复体力，并且消耗T-ENG，也就是说指主角受到的伤害越大，T-ENG所能维持的时间也就越短。T-ENG耗尽以后，生命维持系统便失去效用了。简单来说，我们不妨将T-ENG看成是一种能量护盾类的东东，不论是随着时间的流失还是遭到敌人攻击都会消耗，那么如何进行补充呢？

E.D.N Ⅲ行星上的虫族怪物（也就是Akrid）体内蕴涵有丰富的T-ENG。打倒它们之后，T-ENG就会流出。此时只要靠近，热能装置就会自动吸收T-ENG补充能源。当然，打倒其他配备了热能装置的人类敌人或者破坏其它储存有能源的装置也可以获得T-ENG。注意流到地面上的T-ENG如果没有尽快吸收的话就会流逝，另外，主角还可以从数据终端中获得T-ENG。



→随时留意自己剩余的T-ENG并注意补充。

驾驶生命装甲战斗

在游戏中，为了和Akrid作战，人们开发出了被称为"生命装甲"（Vital Suit，简称VS）的人形机械兵器。VS配备有强大的火力，而且借助喷射装置可以进行跳跃、冲刺、滑行等动作。但是由于体积庞大，VS的行动速度较慢。

当主角处于步行状态的时候，靠近VS时画面下方会出现"Enter"字样，此时按B键就能进入VS。在驾驶状态下再按B键就能从VS上下来。VS也必须使用热能装置来驱动。当T-ENG耗尽时无法驾驶VS。VS一般可搭载两种重型武器，各装备在左右两侧。步行状态靠近VS侧面会出现"Remove"选项，将VS上的武器卸下；或者"Attach"选项，将主角手中持有的重型武器安装到VS之上。驾驶VS时靠近掉落在地面上的重型武器并且按B键也可以直接将武器拾起并且安装好。

驾驶VS状态下，屏幕上方会出现VS的耐久度槽。和主角的体力槽不同的是，当VS受到伤害时，是无法通过消耗T-ENG来恢复耐久度的。因此当VS耐久度降为0时就会爆炸，此时要迅速连按B键脱出，否则就会直接Game Over。VS爆炸之后会遗留下大量T-ENG，主角可以利用它来补充热能装置，有时候要对这一点加以合理的利用。



LOST PLANET

EXTREME CONDITION

X360	本刊译名：失落的星球 殖民地			
	CAPCOM	29.99美元	2008.5.27	
动作射击	DVD ROM	美版	1-16人	80KB

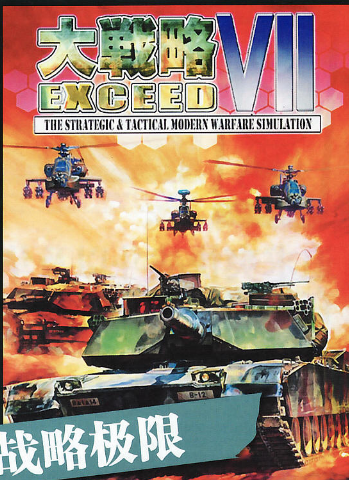
Topography 战场地形解析

本作的战场是以六边形组成的正方形地图，其中主战场为陆地战场。在地图中敌我双方用红蓝两色表示，通常情况下我方会默认为蓝色。地图中建筑分为三种颜色，与两方颜色相同的为各自阵营的建筑，灰色为中立，双方均可以用步兵进行占领，敌我双方也可占领对方建筑。主基地可以生产陆上作战单位，都市、港口、机场也可以生产相对应的作战单位。除机场、海港外，任何地面设施都可以对地面作战单位进行补给，无论是燃料还是部队人数都可以。机场是飞机可以在地面上降落的唯一场所（除直升机外），使用运输机运送部队时，大部分情况下只能在降落后才能下机，我方飞行作战单位在敌方的机场也可以降落，船只的停靠岸也是一样。街道、工厂、炼油厂等地面设施不能生产作战单位，但是可以提供燃料和资金。



Manufacture 生产作战单位

对应的设施可以生产对应的作战单位，不同的作战单位需要的资金不同，越高级的资金越贵，所以要进行综合地考虑，如何搭配不同级别的火力是很重要的。本作中有很多的国家，不同国家可以生产的作战单位在种类以及性能上的差别很大，有些国家可以制造高级的战斗机，但是陆军作战单位的性能可能就很差；有些国家可以制造无敌的海上舰队，但是空军战斗力可能就很一般，所以在战斗前要好好查看地图，详细确认地形后再进行国家的选择。



超越战略极限
亲手统领千军万马!!

战场攻略心得

●在任务模式和剧情模式中，绝大部分关卡是无法生产作战单位的，只能使用现有兵力完成任务。这两个模式的初期关卡都是用来摸索本作的系统以及战法，最好在这里先搞清楚每种作战单位的性能。

●步兵在任务模式和剧情模式中非常重要，很多关卡的胜利条件都是占领对方的首都或是某个重要建筑，在不能自行生产作战单位的前提下，步兵部队全灭一般都是任务失败的条件。所以如果任务胜利条件是占领对方某建筑时，一定要看好步兵位置，前进路线以及步兵与对方作战单位的距离都很重要。

●自走炮在本作中的作用非常大，不仅火力猛而且攻击范围很广。在大部分关卡中的推荐战术为战车在前方开路，自走炮跟在后面。攻击时最好让自走炮先进行远距离攻击，之后再让战车或其他zuozhan单位攻击，这样可以有效地避免敌方的反击，减少我方不必要的损失。

●采用鸟瞰视角很难发现地形的差异，只能通过颜色辨认。我们可以使用L+摇杆来斜视地图，这样就可以清楚地看到地势的高低，避免走弯路浪费时间。

●本作中己方作战单位没有达到的地方都有“雾”在遮挡，只能看到对方主要建筑而无法发现敌人。最好派一个侦察车去探路，侦察车的移动距离远，遇到敌人后不必交火，只需看清敌军位置。

●本作地图采用六边形小格，所以己方作战单位停止移动后可选择的面向方向也是六个。不同的方面所能查看的范围大小一样但位置不同，最好让几个作战单位按顺序摆好方向，用扇面的视野进行探查。

●补给车在战斗中的作用很大，每种机械作战单位都有2种以上的武器，一种没有弹药后还可以用另一种，但是没油了可就完了。所以最好让补给车跟在部队后方，随时准备补给。

Regulation 战斗系统名词详解

战斗■战斗分为移动、行军、攻击、情报、索敌以及解散六个部分，下面我们一一为您进行详解。

移动■当选择一个作战单位后，在其周围出现的绿色范围就是该作战单位的标准移动范围，具体范围的大小是根据该作战单位的最大移动能力±地形修正。除了绿色范围之外还会有红色的区域，红色的区域是该作战单位的最大可移动距离，但是移动到红色的区域在消耗上要比绿色区域多一些。飞机和潜艇与陆地作战单位不同，它们的移动范围可以在水平的位置上选择不同的层面，不同层面的可移动范围不同，可以锁定的范围也不同，遇到的敌人种类也会发生变化。

行军■行军指的是让己方作战部队按照制定的路线集体前进。指定路线后，部队在即使遇到敌人也不会停止前进，除非该路线已经被敌人所占领。

攻击■敌人处在可攻击范围内就可以进行攻击。实行攻击后，如果敌人拥有反击武器且己方刚刚实行攻击的作战单位处在反击射程内，敌人就会自动反击，反之当敌人攻击时也一样。每支部队一般有10个单位，每个单位都有一定耐久值，遭到攻击后耐久值就会减少，为0时该单位被消灭。一个部队内所有的单位都被消灭后该部队就会全灭。如果部队人数单位减少，可以到己方设施内进行待机，下回合可以自动进行人员补充。但每一回合只能恢复一个单位（步兵除外），全部回复需要一定的时间，要看好回复的时机。

情报■在情报中可查看己方所有作战单位的情况。武器的威力、作战单位的耐久值、移动力，地形对该作战单位的影响等。在地形复杂的地图中要好好查看。

索敌■在全层面内搜索敌人。地形对战斗机和潜艇这种作战单位的影响要比对陆地作战单位小得多，所以敌方的潜艇等作战单位可能会隐藏在不同的层面内对我方部队进行伏击或是偷袭。如果不进行索敌的话很难发现这些敌人。如果对前方的地形有所怀疑的话，最好还是使用索敌来打一场有准备之仗。

解散■解散一支己方作战部队。解散之后该部队就会消失，但相应的资金不会收回。因解散而消失的部队不算在战斗损失中。比如某支己方强力部队被普通作战单位挡住去路，而战局又不允许玩家经过多的回合移动调整部队位置，此时就可以解散前方部队。

CHECK 作战单位升级

每个作战部队都有自我级别。当受到敌人攻击或是攻击敌人后该部队的经验值就会上升，经验值上升到一定程度后就会升一级，级别越高需要的经验值就越多。所有部队在初始阶段级别都是E级，最高为S级，每提升一个级别该部队的命中率、回避值等数值就会提升。

PSP	本刊译名：大战略VII 超越			CERO C
	SystemSoft Alpha	5040日元	2008年5月22日	
战略模拟	UMD	日版	1人	384K



↑机战OG系列中那些著名的角色们都会以新的名字在本作中登场，例如上图这两位的经典合体技仍然得到了保留。

如果去掉本作名称中“超级机器人大战”的字样，或许会让人感觉更好。事实上，虽然本作在某些设定上有些“邪恶”，但整体游戏性还是相当高的，连击、取消判定等等系统也都是相当值得玩家认真研究。BOSS战对道具的需求太高了点，画面有待加强，推出续作的可能性很大！

NDS	本刊译名：无限开拓者 超级机器人大战OG传奇			CERO B
	BANPRESTO	6140日元	2008.5.29	
角色扮演	卡带	日本	1人	1Gb

追求爽快战斗以及华丽必杀 在熟悉世界观下展开新冒险

眼镜厂商应该感到很欣慰，对于机战这款系列作品而言，每次新作只需调整一下登场作品，再在系统和画面上进行一定的优化，就能保持稳定且可观的销量，因为喜欢机器人动画、喜欢玩机器人游戏的热血青年们从来都不会缺少，而且机战的玩家群应该是最为稳定和忠实的一帮人了。不过眼镜商显然没有满足于此，于是纯由原创机体参战的OG系列诞生，平心而论，OG1、OG2以及OG外传的素质还是挺高的。对于《无限开拓者 超级机器人大战OG传奇》这款NDS上的新作，至少在定位上是很有些暧昧的，为什么？

首先，至少这款游戏在名称上还是有着“超级机器人大战OG”字样的，而且进入游戏后马上就能听到极为熟悉的机战背景音乐，游戏中的主角尽管都是人类，机器人的分量大幅减弱，但是这些“人类”的招式、技巧等，你把他当成机器人看也无不可。许多机战特有的要素都在游戏中得以体现，例如“精神”指令，尽管本作中的“精神”在作用上来讲更加像是魔法的地位，但绝大部分的精神名称以及效用仍然维持了机战系列原来的设定。必杀技的画面，如果把人换成机体的话，就纯粹是机战独有的感觉了。另外，像是“援护攻击”、“连携攻击”等等系统，更是机战玩家们再熟悉不过的东东。

但是，这又不能真正算得上是一款“机战”系列的作品，甚至连外传都算不上，顶多只能用“衍生作品”这个词来形容。首先从类型上来看，本作不再是机战宿命的“战略模拟”，而是“角色扮演”，游戏类型的变化必定会导致游戏风格的极大变化。其次，主角不再是各种机体，而是纯粹的人类。最后，也是最为重要的一点，这款游戏的一大卖点，说白了就是“卖肉”……“乳摇”，这个一度在机战的某些作品中极为盛行的设定，虽然被某些玩家所“津津乐道”，但是对于大部分热血系的机战玩家而言其实是有所不齿的。这个设定在MX和ALPHA3达到“巅峰”后开始收敛，本作中该系统再度复活并“发扬广大”，其用意实在是邪恶。不过问题也就来了：以前好歹是在正统的机战作品中，你摇摇也就罢了，本作可不是正统机战作品，对于传统的热血系机战玩家而言，就极有可能对本作完全不买账，例如掌机迷的翔武同学，就一再声称“绝不会玩这种卖肉的游戏”。

说了这么多，还是让我们聊回游戏本身。地图画面还是有些粗糙的，说实话比GBA的画面高明不了多少，而且虽说是RPG，但是进入城镇后并不是通常的城镇地图，而就是一串的菜单选项，通过点击选项进入相应的设施，实在是“简单明了”。战斗系统应该是本作的重点——尽管有人戏称为“这是一个只要按A键就行的游戏”。战斗采用的是回合制，双方角色根据敏捷度不同决定行动先后顺序，轮到某角色行动时可以直接选择攻击或是按X键进入下屏的菜单，直接攻击的话根据角色剩余COM值和动作次数（ACT REST）的多少可以最多发动5轮连续技。角色的每一招都会消耗一定的COM值，全满状态是100%，不同的招数消耗的COM值也不同，只要剩余COM值足够，并且剩余动作次数足够，就能对受到攻击被墙壁弹反或是落地的敌人进行追打连击，而这套COMBO技是可以由玩家自行编成的。

必杀技的发动需要在战斗中积累必杀技槽（上屏左下角黄色那条），连击、打倒敌人等多种条件都可以积累该槽，当积累到百分之百后在战斗中按Y键即可发动，必杀技不算行动数也不消费COM值，所以可以在连击的最后再发动已达到最大的杀伤效果。至于必杀技的发动画面，自然是继承了机战的风格，将“华丽”发挥到了极限。但是必杀技槽每场战斗后都会自动清零，一般的杂兵战根本没有机会将其攒满，而且这是三人共有的，也就是说，攒满后只能发动一次，不管发动的角色是谁。援护攻击和连携攻击也各有特色，需要灵活利用才能达到最大的战术效果。

如果不把本作当成是机战作品来看的话，还是不错的，战斗操作虽然看似简单，但要真正用好了其实还是有不少学问的。而且战斗的爽快程度和华丽程度也让人满意，只是不能设定“自动战斗”，对付杂兵也要不断按键，玩久了会有些累。

综合评价 B

READER'S DISCUSS 读者点评

●玩这个游戏，主要就是想要看必杀画面，为什么？嘿嘿，这就不用我多说了吧。不过必杀技的发动需要按Y键才行，这点我可是琢磨了很久才明白，真是残念……（夺魂者）●战斗系统初看上去还以为是传说系列，不过上手之后才发现还是一个回合制游戏，然而也采用了类似ATB的系统，实在是有些不知该如何定义了。（无限RY）●本作的地图画面和城镇系统做得实在太粗糙了，厂商也太偷工减料了吧，感觉就是一直在不停的打、不停的打。真人语音方面，只是某些特定剧情时才有，1G的容量，不知道怎么用的。（响介）



【点评人/小沛】看到标题中“超级机器人大战”的字眼而被误导，因为实际游戏中的主角是人类，而且风格也和以前的机战系列完全不一样：这是一个RPG游戏。虽然如此，仍然能在游戏中处处感受到“机战”的影子，例如精神指令系统、援护攻击系统、必杀技等等，都是机战中最为熟悉的设定了。战斗操作非常简单，只要看准时机按A键就行了，每种技巧的招式都非常的华丽，将其组合之后更是痛快，看到敌人被打飞上天半天下不来，身上不断冒出代表受伤害的红色数字，那是相当的过瘾！要是有自动战斗设定的话就更好了，不然杂兵战这么玩久了也是挺累人的。

综合评价 B

【点评人/雪飞】这绝对是一个邪恶的游戏。最早官方放出宣传图的时候，女性角色的外形设定就容易让人产生某些联想，而必杀技时的“乳摇”更是邪恶无比。近两年的机战作品中已经基本看不到这个东东了，原本以为寺田大胖子终于改邪归正，如今看来这家伙反而是变本加厉了。本人是战略游戏死忠，虽然更喜欢火纹和三国那种智力型的游戏，但机战这种追求爽快的作品也是比较喜欢的，这次风格的转变还真是有点适应不了。好在本作战斗操作简洁明了，灵活运用援护攻击和连携攻击就能达成更好的杀伤效果，从这方面来看还是有些战术技巧的。

综合评价 B

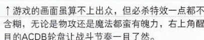


【点评人/蓍子】对于本作，在下有些不知该如何评价了。虽然不能将本作定性为“挂羊头卖狗肉”的游戏，但是硬要将其归为“机战”系列甚至是外传作品的话都显得太过牵强。游戏中的许多设定都能看到非常熟悉的机战的影子，连背景音乐都是大家再熟悉不过的那些曲子，此外包括传送门等世界观设定也都来源于OG。尽管如此，这实在不能算是“机战”，由于游戏类型从SLG变成了RPG，玩起来的感觉也就差别极为明显，而诸多对机战的借鉴，说实话还是厂商为了拉拢机战玩家而采取的做法。对于某些邪恶的设定，本人虽然不去批评，但也无法苟同。

综合评价 B

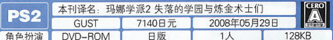


点评人 龙马



↑游戏的画面虽算不上出众，但必杀特效一点都不含糊，无论是物攻还是魔法都蛮有魄力，右上角醒目的ACDB轮盘让战斗节奏一目了然。

Mana-Khemia 2 マナケミア2 ～おちた学園と錬金術士たち～



PS2	本刊译名：玛娜学派2 失落的学园与炼金术士们			
	GUST	7140日元	2008年05月29日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	128KB

以玛娜名义集结之炼金学子 目指恢复学园昔日繁华荣耀

由CUST出品的《炼金术士》系列是同社的工作室系列作品的一支，以清新的2D风格和精致可爱的人设掌握了大批系列FANS，其独具特色的游戏系统在每作不断革新变化中逐渐形成了属于自己的一套成熟模式，也就此赢得了众多爱好者的人气。虽然从系列影响力上不能算是一线的游戏大作，但在CUST的多年努力下也在业界开辟了一块属于自己的领域，可说是在二线游戏中拥有很高知名度的系列作品，而本作《衰落的学园与炼金术士们》即为工作室系列的第十部作品。

本作继承了系列一贯的幻想RPG风格，以一座曾经培养了无数优秀炼金术士的繁华学园为游戏舞台，由于玛娜的不断枯竭和教育者的素质下降导致毕业生逐渐难以成为真正的炼金术士，在学校名誉和经营每况愈下时，校长在新任理事长的帮助下进行了扩充学科的改革，使任何人都可以进入这所以炼金术闻名于世的学园。在这种背景下一名少年与一名少女在对炼金术完全不了解的情况下叩开了这所学园的大门。故事虽然不算很新颖，不过轻松欢乐的校园生活充满了浓郁的生活气息，从学生时代过来的你一定会有一番别样的感触。

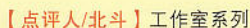
既然反映的是校园生活，努力完成各种课题的任务自然是最主要的游戏方式。与前几作同样，本作仍然采用的是传统的任务制，每次课程都会有相应的任务种类，需要到野外去完成诸如采集，调和，战斗等难度不一的任务，圆满完成后即可回校向授课教师交付任务，得到相应的成绩分数，以此来完成为期一年的炼金学习。每个任务都是一个对应的课题，根据玩家的表现决定课题的完成质量，也就是取得分数的高低，就像是学生考试一样，成绩好坏也影响着玩家在游戏中的活动自由程度，学习不好的话可是会强制补习课程的。作为RPG游戏，并不是每种课程都必须去学习，课程中的“必修课”其实就是主线流程，而那些“选修课”就是支线剧情了。将校园炼金题材很好地融入到传统RPG的模式中，也是系列作的一个独到之处。

所谓炼金术，各种物品的调和自然是游戏系统的重中之重，这不仅影响着游戏中获得道具的途径，在本作中角色的能力上升等关键要素也都与之息息相关。因为游戏摒弃了传统RPG中的升级增加数值能力的套路，角色的成长绝大多数都依靠于这个深奥的调和系统。首先从各种任务中获得或者购买的调和素材中要选取相应的搭配调和需要的物品，这点上和其他游戏中的调和没多大区别，但关键的就在之后的一个名为“成长之书”的项目中，调和出来的物品都会添加到书中的格子中，每个调和出的物品都有着蕴涵其中的各项能力，比如攻击力上升10点，防御力上升5点等等，而这些能力并不是一开始就归玩家所有，要习得的话需要消费在战斗中获得的AP值，即所谓的累计经验值升级的模式完全被这种客观提升能力的模式所替代，至于这种模式好与不好，那就是见仁见智的问题了，至少在笔者看来，这种没有限制的自由成长比单纯的升级加能力有趣得多。

除了调和等众多关系到游戏发展的系统外，战斗对于RPG游戏来说都是不可或缺的精华部分。且在工作室系列从SLG演化为RPG类型之后，战斗方面的完善加强就成为了每作中的看点之一，而一个富有特色的战斗系统就能让一款看似不起眼的游戏在玩家心中留下深刻印象，尤其是对于这类不以画面表现力为卖点的作品更是如此。工作室系列自从引入了ACDB系统后，在本作中又将支援系统发挥到了一个新的高度。轮盘式的角色顺位行动本身就有着一定战略性，相比前作将协力和支援单独列在指令中的改动似乎更将这种需要动脑筋的战斗模式又提升了一个程度。此外，战斗中角色的招数必杀等特写效果也相比前作有了一定提升，FINISH STRIKE的达成条件虽然有所不同，但实用效果丝毫不减。总之，作为反映学园生活为主题的RPG作品，本作的战斗系统是比较出众的。当然，游戏画面上就不必过多强求了。

READER'S DISCUSS 读者点评

●这作的人设实在太不萌了，尤其是那个猛男施瓦辛格型的精灵，不是一般的难看。（网友 风神龙）●音乐听上去真的很怪，听久后感到讨厌，很不舒服。（网友 reimy）●遇敌方面的改动还是可以接受。碰到的时候按键，即使不小心碰到了也可以先制，在夜晚很有用。（网友 wuning7566）●这次的集市比较没有地位，除了能赚部分零花钱，还当能将部分材料珍贵的道具量产呢。（网友 62619010）●感觉这一作的故事风格和以前有很大不同，不像上一代那样幽默搞笑，反正这作气氛上感觉比以前要深沉一些（网友 phoenix365）



【点评人/北斗】工作室系列在日系二线游戏中算是比较著名的作品，这款新作虽然更换了人设，其精髓部分还是完整地保留了下来，并经过了更多系统方面的进化和改革，具有比前作更高的可玩性。游戏中人物的个性从游戏一开始就显得很鲜明，略显寡言冷淡的男主角，冒冒失失乡下风情的女主角，冷静典雅外冷内热的富家大小姐，活泼开朗的好动少女，都是那么让人印象深刻，过目不忘。不过说到人物，本作并非全程语音，只在每个章节的固定事件和战斗中有语音，声优表现中规中矩，并没有什么太出彩的地方，也许找些名声优来会表现得更好。

综合评价 B



【点评人/小沛】本来以为可以再次看到那萌萌的人设，但在看到游戏封面时就感觉这个愿望落空了，新作虽然还是炼金术士的续作，但更换的这个过于卡通的人设实在是不习惯，让人缺乏玩下去的动力。至于本作新加入的一些游戏系统，也存在好多不合理的地方，比如那个钓鱼，迷你游戏式的垂钓本来就比较考验人的耐心，本作又加入了一个计量器，必须要看准光标移动到红色区域再确定才能顺利钓到鱼，最麻烦的是失败后无法再次进行，必须离开再进入才能重新来过，时间长了让人抓狂，类似这样的还有很多，实在让人受不了。如果有时间的话，不如去玩更好的作品。

综合评价 C



【点评人/蓍子】这款游戏的遇敌方式比较有意思，不再是那种砍到敌人就先制，反之则被动的模式，而是接触到敌人时会出现随机的按键提示，按对了就能在轮盘上占得先机攻击敌人，按错了则优先被敌人痛扁，有些QTE的味道。调和方面很有意思，根据每名协力调和的同伴性格不同，所产生的效果也有所不同，有时还会和特定角色发生调和特定事件，相当有意思。成长之书代替纯粹的经验值升级是亮点之一，把获得的AP值自由分配到调和出的物品上增加角色能力比升级更有趣。另外，游戏以学校生活为主题让人满怀念当初无忧无虑的学生时代。

综合评价 B



点评人 雪飞



↑玩家在战斗中经常会遇到强悍的敌人，不但敌人数量很多，而且还有不少不死系怪物在内，战斗不利时，玩家一定果断撤退。

ヘラクレスの栄光

魂の証明

NDS	本刊译名：海格里斯荣光・魂之证明		
	任天堂	4800日元	2008年5月22日
角色扮演	卡带	日版	1人	128Mb



经典系列匿迹十余年终复活 不朽英雄崛起再度战江湖！

又一款大作在DS主机上复活！与其他一些复活在DS主机作品不同的是，本作并非是复刻之作，而是充分利用主机机能的全新作品。

玩家通过修炼可以强化魔法和特技的威力，在战斗中完成小游戏，可以提升魔法和特技的使用效果。对应不同的魔法或特技，玩家要完成不同的小游戏，即使小游戏失败，玩家也可以正常发动威力100%的特技或魔法。这些小游戏充分利用了主机的触摸功能，并且难度适中，玩家并不会因为完成小游戏而使主机屏幕负担过重。虽然这些小游戏都需要占用玩家的游戏时间，但玩家却可以为了节约时间而选择放弃强化选择100%威力的特技或魔法。

本作的怪物被打倒后并不像传统角色扮演游戏那样立即消失，而是成为尸体，可以继续接受玩家的攻击，直到再承受一定攻击后，才能分解成为属性元素彻底消失，或者是在下一回合尸体自动消失。使怪物尸体分解为属性元素的最后一击，则为致命一击。这样的设定使玩家在战斗中必须注意敌人的体力，选择合适的攻击对象，避免浪费角色的攻击机会。不死系敌人被打倒后，再第二回合自动复活，虽然复活后体力很低，但却依然要浪费玩家的攻击机会，因此面对这些敌人时，玩家应尽量在一回合中给予敌人致命一击。这样的设定虽然增添了战斗的变化性，但却使玩家必须拿出更多的时间进行战斗，往往会把一场战斗拖得很长，玩家很难享受到快速消灭敌人的快感。游戏时间一长，会因为时间问题对战斗产生厌恶感。

战斗中敌我双方队员都分为前列和后列，前列队员可以直接向敌人前列成员发动攻击，但因为会遭受敌人的直接攻击而比较危险；后列队员不能直接向敌人发动普通攻击，只能使用远程武器、魔法或特技进行攻击。为了确保后列队员也能进行持久战斗，站在后列的队员每回合MP自动小回复。这样的战斗变化性较强，玩家不但要认真思考前后列队员站位，还要在战斗中考虑前后列位置改变的问题。可惜在游戏中会出现一个BUG，上屏幕显示敌人站在后列，但下屏幕显示该敌人位置为前列，一旦玩家向其发动直接攻击，则会自动死机。这一低级的BUG，对老牌名厂来说实是不该！前后列的战斗方式为本作增添了不少战略性，也增加了不少变化，玩家的队伍无论多么强大，玩家都不能掉以轻心，而必须步步为营。

装备与物品在本作极为重要，设计也颇为细致。生锈的装备虽然在最初不会附加什么能力，但在打铁屋除锈后则会恢复其原本的能力；在炼金屋玩家可以对装备进行炼金，为装备附加新的能力，大幅提升这些装备的实用性；此外玩家还可以在锻冶屋进行装备合成，或者对原有的装备进行改良。在游戏中能好好利用装备的改造系统，可以提升队伍的整体实力，在战斗中节约不少时间。不过因为在游戏中玩家可以得到的武器过多，玩家每次进入村庄基本上都可以替换武器，导致玩家在得到最终武器或防具前，每一件装备都只能使用很短的时间。为了能不断替换装备，玩家必须准备充足的资金，也就是说必须准备出更多的时间。

因为战斗的复杂性和动作表现的原因，本作的战斗比较拖沓，玩家每次战斗都需要不少时间，如果再进入小游戏强化魔法和特技，玩家则更要做好打持久战的思想准备。有时在地图上玩家还会遭遇到强敌，敌人数量多能力强，玩家打上很久才能完成战斗。不过为了方便玩家，遭遇强敌时，玩家也可以下达逃跑指令，并且逃跑的几率颇高。但想要完成整个游戏，玩家则必须按部就班地进行战斗，随着剧情进行不断提升等级，并为这个游戏准备上几十小时。游戏时间长对玩家来说本是好事，花费同样的金钱能够得到更长时间的享受。但本作这种单纯以拖慢战斗时间延长整体游戏时间的方式，却使玩家很难接受，很多玩家都会过早放弃本作。如果本作的战斗速度能够快些，省略一些并无意义的动作演出，玩家玩起来可以更为轻松，更不用心疼自己的游戏时间。

READER'S DISCUSS 读者点评

●游戏不错，但上下双屏显示不统一的BUG却把我害惨了！苦战三个小时没存盘，结果遇到了这个BUG！（三栖人论坛 龙舟）●战斗时间太长了，每次战斗都要打上半天，实在是太杀时间了！（三栖人论坛 无敌烽火轮）●魔法、特技强化的小游戏做得不错，并不是很难，也充分利用上了硬件机能，值得夸奖。（三栖人论坛 我变了不少）●队员分前后列比较新颖，但战斗时间会因此延长，一旦陷入持久战时，必须合理改变站位补充魔法值。（三栖人论坛 毛绒绒）●没有想象中好！但却值得一玩！（三栖人论坛 武器专属）



【点评人/七曜】总觉得老任出品的游戏不该是这样，虽然游戏时间绝对对得起玩家的几千日元，但这游戏时间却是厂商强加给玩家的时间，并非是玩家自发的游戏时间。战斗是角色扮演游戏的重点，本作的前后列系统比较独特，前列的队员可以直接攻击敌人前列，后列队员只能使用魔法、远程武器或特技攻击敌人，在战斗中玩家必须按照队员的位置下达合适的指令。敌人被击倒后并不会消失，玩家可以继续虐待敌人的尸体，为了避免浪费每回合一次的攻击机会，玩家在下达指令前必须认真思考。这样一来每场的战斗玩家都不能掉以轻心，不但要认真思考，还要做好打持久战的准备。

综合评价 B



【点评人/龙马】实在让人意想不到，沉默多年的经典系列竟然复活在DS主机上，但更让人意想不到的是，出自老任之手的本作竟然会有低级的BUG！为了克服这个BUG，玩家在进入战斗时更要仔细观察敌人的位置。玩家可以强化魔法或特技，在战斗中通过完成小游戏提升特技或魔法的威力。这些小游戏难度合适，不会让玩家产生任何辛苦的感觉，而且如果玩家想节约时间，完全可以直接使用100%威力的魔法或特技。除了特技和魔法外，主人公们还可以学会反击、HP自动回复等各种技能。技能在战斗中随机发动，降低了战斗的难度，但因为随机性使这一系统并不重要。

综合评价 B



【点评人/小沛】《海格里斯荣光 魂之证明》是自1994年SFC版《海格里斯荣光 4》之后，相隔了14年后再度推出的全新作品。这个游戏各个方面都比较中规中距，采用回合制战斗系统，提供“攻击”、“魔法”、“技能”与特定条件下随机发动的“能力”等不同指令。其中魔法与技能还可配合NDS触笔的操作来强化效果，像是选择与魔法阵相同的符号投入炉中，或是连续点击魔法阵的中心来强化魔法等。大概现在很多玩家对这个系列已经不是很了解了，但这次新作的水准绝对值的您好好研究一下。唯一美中不足的则是游戏战斗过慢，玩家必须拿出几十小时才能通关。

综合评价 B

点评人 七曜

↑爽快感、连续感都发挥到了淋漓尽致，由于增加了新的特殊技能-终结必杀，将负伤的敌人一招灭杀，更将本作的优点最大化。

NINJA GAIDEN II

X360	本刊译名：忍者龙剑传2				CERO Z
	TECMO	7800日元	2008年6月5日		
动作	HD-DVD	日版	1人	715K	

用血腥诠释动作游戏美学；用龙剑荡尽世间所有邪魔！

这个制作周期的全部时间几乎全部花费在忍者龙剑传上，这是本年度最佳动作游戏，没有之一。比起其他同类游戏，忍龙有自己的优势，也有自己的缺点，但从综合素质来看。毋庸置疑，忍龙绝对是动作游戏的表率和王者！和无双比爽快，忍龙的速度感、打击感、动作频率都远优于无双，在招式的设计和判定上，都是比无双更加严格，主要熟练的掌握了操作，杀敌的爽快感远在无双之上。而再说同屏人数，忍龙的系列前作中，每批出现的敌人都远没有本作这么多。本次增大了打击面，而且还是保持了系列一贯极高的AI设计，让玩家一次与数名超忍作战，十分刺激。只要稍不留神就会被瞬杀，游戏时的紧张程度和压力都是无双系列无法比拟的。

在大约半年前，CAPCOM的鬼泣4先行推出，正好也登陆了XBOX360平台。这样两者比较起来更加直观，笔者只能这么说，当我这几天玩了忍龙2以后，就再也不想去碰鬼泣4了。在所谓的官方同等难度的前提下比较，玩忍龙远比玩鬼泣来劲。从美学角度上来说，鬼泣是一种追逐时尚潮流的耍酷，而忍龙则是非常硬派的用暴力来体现打斗的美学。既然是打斗型的动作游戏，那么必然会有血腥与暴力，忍龙不像鬼泣有那么浮华的外表，但它有朴实的真谛。打如风卷残云，斗如惊涛拍岸，实用和表演并重，而不屑于单纯用一些花梢的招式去吸引玩家。

综合评价 A

隼龙的动作性和操作感依然继承了系列前作的优良传统。潇洒、敏捷、冷酷，这就是隼龙。本作新增的武器个性十足，而老武器也容光焕发。硬壳猛禽爪无疑是本作中最出彩的武器之一，这种看似杀伤力不高的武器在游戏中的演出却是异常凶狠。方向前+Y的连续攻击，对重型BOSS的杀伤力出乎意料的高，几乎可以说能到达瞬杀的地步。锁镰是一种适用于超大范围的武器，特别是受到无数杂兵攻击的时候，比如在第六关和第九关的地洞里，还有清除水面上的水刺龙。不过重攻击和蓄力攻击的硬直时间很长，需要有提前量的准备。严龙·伐虎则是本作中的最强武器之一，不论清杂兵还是打BOSS都有很高的伤害输出，断肢的速度明显比别的武器快，配上终结技堪称完美。到最后一关换为龙剑·邪神剑以后，更是一个飞跃，可惜的是入手时间太晚，只能拿来虐待最终BOSS用用，除非在同一难度下再次进行游戏。本作到了上忍难度以后，就可以说非常之难了，这种情况下，很多常规招式都使不出来，还是得靠磨和躲来慢慢推进。暗月镰刀是本作中攻击力输出最高的武器，而且舞动起来也虎虎生威，没有一点拖遢的感觉。很多招式都能对杂兵轻而易举的瞬杀，完全是前作中武器——战锤的进化版，拿它来砍最终魔神是最好的选择。双锁镰则是完全替代了前作中的双节棍，双节棍直接在本作中被删除，双锁镰的招式明眼人一看就知道是双节棍的，依然是那么潇洒灵逸。游戏在设计每种武器时的考量都不一样，有的是注重破坏力的武器、有的是注重速度的武器，有的是让连续技看起来更潇洒的武器，不过不管是从哪个角度来分析，本作的所有武器都有着自己独特的魅力。

本作的故事背景可以说和FC版初代忍龙很相似，同样都是围绕着邪魔神复活来展开，也是争夺邪神像。隼龙的老爸乔也再次登场，这次他没有死，不过戏份太少，基本属于路人甲级别，不提也罢，完全是用来串联剧情。一次是阻挡幻心，一次是让绫音把龙之碧送给隼龙，没有任何的性格刻画和事件描述，期待能使用他的玩家绝对大失所望。初代中的凶魔天帝和四大魔神也登场，他们依然是罪恶的原凶。可以说是用次世代的画面将那段古老的情节在演义了一遍，在少数环节上进行了更改，反正也都是些无关大局的细节而已，总之，结局还是隼龙再次封印了邪魔神。是将《忍者龙剑传》整个破坏掉重建，将《忍者龙剑传2》需要的概念和元素抽出来，将曾经的经典作品重新组合成了一款新的游戏，和XBOX上的作品相比，格斗的部分仍然继承了一代的暴力风格，将暴力美学与游戏娱乐性完美的结合在一起。

READER'S DISCUSS 读者点评

●系统基本继承了前作，主武器方面增加了几种风格独特的冷兵器，尤其是链刃，招式灵活，动作新颖，相信会得到不少玩家的倾心。武器依然是通过村正雕像来提高等级，随着等级提升，龙会习得新的技能，当然本作增加不少的新技能，如飞燕三连等，但到底是否有实际的意义那就看个人感觉了。与前作不同，大部分技能初期龙已经能够使用，随着游戏推进开启宝箱获得的只是操作指南。忍术基本没有太大变化，依然是需要获取道具提升等级，画面素质问题产生的拖慢现象造成的操作问题属于特殊情况。（www.goingamer.com kpfaith）

【点评人/风林】毋庸置疑本作超高的游戏素质，游戏的断肢系统单从游戏角度来说是一个特色，因为它直接影响着终结技的发动，终结技是本作中最常用杀敌手段。每种武器的每个招式都有机会切除敌人的部分肢体。硬壳猛禽爪的一次防守反击可以抓掉敌人的一只胳膊；暗月镰刀的挥舞则可以让敌人的双腿齐斩。就连像无双新月棍这种没有锐利的尖端的钝击武器也可以直接简单方便的将敌人砸成肉酱。就算是弓箭，在蓄力后也能将被击中的敌人会被炸成碎片。不过即使敌人全部变成了残肢碎片，血流满地，也不意味着战斗已经结束，残疾的敌人会更疯狂的施展同归于尽的必死攻击。

综合评价 A

【点评人/小沛】大体来看，虽然本作画面素质提升不是很显著，但跟SIGAMA相比起来，还是有一定的进步的，无论是水纹的表现，光影的效果都非常的真实。前期贴图刻画等方面没有出现过多的问题，但是后期有明显的赶工迹象，贴图不到之处也有出现。另外，由于2代为了追求战斗的激烈程度而增加了场景中的敌人数量以及各种设施道具的华丽效果，也就直接导致了2代很多地方出现严重的拖慢现象，有些场景几乎到了令人发指的地步，比如百人战场景，玩过此关的的朋友一定都感触颇深。难度方面高于SIGAMA，敌人同时出现的数量也有所提升。

综合评价 A

【点评人/雪飞】本作中一共包括4种难度，最后两种上忍和超忍难度需要解锁才能够进行。到了上忍难度几乎就是在地狱中摸爬滚打，超忍难度更是无法用人类的语言类形容。但是即使是最简单的难度，对业余玩家来说也是一种挑战，这个游戏更多的还是给那些准备花大量时间的玩家准备。是一个千锤百炼，百炼成钢的游戏，简单难度的学习过程简化了许多，新加入的自动恢复系统更多的都是为了初心者而准备的。虽然在结束了一个区域的战斗以后，体力可以自动恢复，但是如果受伤的话，还是会有部分不能恢复。所以随着一场场战斗的进行，你会受伤越来越多，压力也就随之而来。

综合评价 A

小公司大游戏TOP30

——2007年全球游戏开发工作室

你最喜欢的游戏究竟是谁开发的？也许你记得的只有SQUAREENIX、EA、UBI这些大牌厂商，却忽视了那些一闪而过的小小LOGO。事实上伟大的游戏往往并不是你最熟悉的厂牌的作品，接下来，我们将带你走近2007年叱咤风云的三十家开发公司，一起来熟悉这些幕后英雄。 □文/PIX

30 Next Level Games

代表作品 蜘蛛侠（2007，全机种）、马里奥足球（2007，Wii）、马里奥足球（2005，NGC）、职业曲棍球（2003，全机种）



Mike Inglehart
职务：游戏总监

去年任天堂在Wii上推出了好几款“马力欧”游戏，有《超级纸片马里奥》这样的RPG，有《超级马里奥银河》这款不错的动作游戏，还有新的马力欧聚会和马力欧足球。任天堂有很多马里奥游戏，什么类型的游戏都有，这点地球人都知道。

我叫他“马力欧”，因为这是神游的名称，比较官方；国内翻译成“马里奥”的比较多。无论翻译成什么，我猜大家的第一感觉肯定是“这是任天堂公司的游戏。”其实不然，有不少马力欧游戏并不是任天堂自己做的，比如去年Wii版《马里奥足球 激战》，就是出自Next Level Games工作室（简称NLG）之手。

NLG成立于2002年，最初只有4个人，坐落在加拿大温哥华。有趣的是，这家公司2006年在中国北京开了一个工作室，不过我在官网上没有找到地址，有兴趣的朋友可以自己找找。2002年Mike Inglehart来到NLG，之前他曾在Gray Matter和Radical公司工作过，相当有开发经验，所以直接就成为NLG工作室的核心开发者。他带领小组开发了《职业曲棍球》(NHL Hitz Pro)——这款非常成功的曲棍球游戏。然后他吸引到任天堂的注意，获得了马力欧足球的开发权。于是NGC和Wii上的马力欧足球都成了Mike Inglehart的作品。不过NLG并不是任天堂的下属公司，作为第三方，他们也给Sony、微软开发游戏。



29 SCEE Studios London

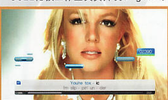
代表作品 SingStar(2007，PS3) SingStar（2005，PS2）Eyetoy：Kinetic（2005，PS2）EyeToy：Play（2003，PS2）



Paulina Bozek
职务：资深制作经理

2007年的游戏界发生了很多趣事。其中的一件是：游戏公司用美女制作人来吸引人们的注意。大家应该猜到这是哪个游戏了吧？大家一起看频频露面的大美女，一起期待这个美女做的游戏，于是那款叫《刺客信条》的平庸游戏居然卖了好几百万套……这款游戏大家都玩到了吧？质量怎么样就不细说了。我个人比较感兴趣的是，大美女Jade Raymond以后的作品还能不能忽悠到人。

除了Jade Raymond，游戏界还有其他女性制作人，比如SCEE伦敦工作室的Paulina Bozek就是个美女。和Jade Raymond不同的是，Paulina很低调，而且有真材实料。她被称为Sony公司的王牌制作人，2004年就获得了BAFTA（英国电影和电视艺术学院）授予的有史以来首个“新秀天才奖”。除了长着天使般的面孔，Paulina作为资深项目开发经理，在SCEE伦敦工作室负责开发SingStar系列。



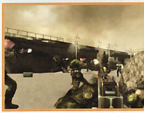
遗憾的是，作为PS3的首发作品，《SingStar》的名气不够高，和《吉他英雄》《摇滚乐队》更是不能比。这不是游戏的制作问题，也不是她长得不够漂亮，而是这款游戏的受众面本身就比较窄，并且PS网络新内容的提供速度似乎有点慢。而未来该如何改变则需要开发者仔细思索。

28 EA Canada

代表作品 极品飞车：职业街头赛（2007，PSP）荣誉勋章：英雄2（2007，Wii）NBA街头篮球3（2005，全机种）



Matt Tomporowski
职务：首席制作人



Electronic Arts (EA)，中文名是电子艺界，总部在加州的雷德伍德市。1982年公司成立后，EA逐渐成为全球顶级的游戏开发商和发行商。EA拥有EA Sports，EA Games和EA.COM这三个品牌。五个重点工作室坐落在红木海岸、洛杉矶、奥兰多、温哥华和彻特西，在芝加哥、蒙特利尔和东京开发工作室的配合下工作，EA的业务分布在26个国家，目前全球员工数超过7100人。

EA公司给我们的感觉有两个：一是全平台政策，二是靠收购致富。为了追求利益最大化，EA的游戏几乎都是全平台，所以EA的同一个游戏通常什么版本都有，有画面不错的PS3和Xbox 360版，也有超级缩水的NDS版。不同版本的素质通常有较大区别，所以EA的很多游戏质量参差不齐。收购方面就不多说了，从上个世纪九十年代初，EA的收购行为就没有断过。比较近的事件有：前两年EA强行收购UBI，甚至惊动了法国政府出面进行干涉，结果EA只收购了UBI部分股份。去年EA的表现不是太好，所以今年年初，EA就要强行收购Take 2。

去年EA公司比较活跃的人物是Matt Tomporowski。他是个掌机游戏的开发高手，是EA加拿大的首席制作人。2007年PSP版《极品飞车：职业街头赛》和《荣誉勋章：英雄2》（PSP和Wii）都是他的作品。

27 Ninja Theory

代表作品 功夫大乱斗（2003，Xbox）天剑（2007，PS3）



Nina Kristensen
职务:共同创建者，首席开发者

Ninja Theory是一家年轻的公司，成立于2004年11月，坐落在英国剑桥。公司的创建者是Nina Kristensen，Mike Ball，Tameen Antoniades和非执行忍者Jez San OBE（“非执行忍者”是他们自己的称谓，个人认为可能是非执行董事，或者真的是忍者？）。

Ninja Theory公司以前叫Just Add Monsters（简称JAM），2000年就成立了。但其实到今天Ninja Theory总共才推出了两款游戏：XBOX上的《功夫大乱斗》和去年PS3上的《天剑》。

Nina Kristensen是一个很能干的女人。她是公司的创建者，同时身兼游戏首席开发。她从事游戏行业最早是在Sony的MediEvil工作室，做一些角色设计的工作。2000年她和上面提到的几个人创建了JAM工作室，负责了第一款游戏《功夫大乱斗》的游戏设计和艺术设计两项工作。后来JAM为Xbox开发《天剑》，不幸的2004年《天剑》正在开发中，JAM的上属公司Argonaut倒闭了。不过这没有难住Nina Kristensen，她在三个月内和Sony公司达成协议，然后将公司改名为Ninja Theory，并将《天剑》转移到PS3上开发。

当人们认为Ninja Theory正在开发《天剑2》的时候，Nina却说他们正制作一个足以影响游戏业的“超级炸弹”。她说：“我们公司正在制作一个电影，使用‘游戏引擎扩展了游戏本身’的全CG效果。”她还说他们公司不是主机饭，所以这个“游戏”不会独占，将在PS3和Xbox 360上推出。



26 Epic Games

代表作品 虚幻III（2007，PC） 战争机器（2007，Xbox 360） 虚幻斗技场2（2006，Xbox） 虚幻斗技场（2000，PC）


Cliff Bleszinski
职务：首席策划

Epic Games公司1991年创建于美国，2007年在中国上海建了分部。以前Epic最著名的作品是《虚幻》系列游戏和虚幻引擎，去年Xbox 360上的《战争机器》成为Epic当前最骄傲的作品。《战争机器》至少向世人证明了两点：一是Epic Games拥有世界上最先进的引擎技术；二是他们除了会做游戏引擎，还会做游戏。

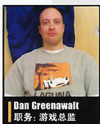
虚幻3引擎成为目前主机的游戏标杆，受到了业界同行的好评并已被众多著名游戏公司购买使用。按照Epic Games的非官方宣传语："利用这款引擎能够开发出《战争机器》和《生化奇兵》两种画面效果完全不同、当今最高画质的游戏。"

《战争机器》不想多说，不到一年的时间，这款游戏已经被玩家神话了。比如，就是这款游戏让Xbox 360的内存增加了一倍的新闻；发售两周销量超过一百万，成为Xbox 360销售速度最快的游戏；2007年《战争机器》的Xbox Live游戏人数始终居于领先地位等等……毫无疑问的是，《战争机器2》肯定会让制作人Cliff B继续风光下去。



25 Turn 10

代表作品 Forza赛车（2005，Xbox） Forza赛车2（2007，Xbox 360）


Dan Greenawalt
职务：游戏总监

和任天堂、Sony相比，微软旗下的游戏工作室应该是最少的。好不容易有个Bungie工作室（制作了《光环》系列），结果去年脱离了微软，自己发展去了。剩下的比较著名的还有微软自己的MGS工作室(Microsoft Game Studios)、正在制作《寓言2》的Lionhead工作室，正在制作《光环战争》的Ensemble工作室，还有大名鼎鼎但是产量极低的Rare工作室。除此之外，还有制作《Forza赛车》的Turn 10，其实它也算微软的第一方开发部门。

Turn 10的骨干成员叫Dan Greenawalt，他从Xbox时代的《纽约街头赛车》就开始为微软工作。随着时间的流逝，他从测试员成长为游戏制作人，带领MGS和Turn 10工作室为Xbox开发了"GT赛车杀手"——《Forza赛车》。去年《Forza赛车2》推出了，同样是Dan Greenawalt指导开发，素质自然令人满意，圣诞节期间的销售成绩也不错。其实Dan过去还做过几部作品，包括Xbox的名作《拉力锦标赛》(RalliSport Challenge)。可见这个人制作赛车游戏的实力并非浪得虚名。



24 Bizarre Creations

代表作品 纽约街头赛车4（2007，360） 纽约街头赛车3（2005，360） 几何战争（2005，XL） 纽约街头赛车（2001，Xbox）


Martyn Chudley
职务：执行董事

去年年底游戏界发生了一件大事——暴雪和Activision公司合并了。Activision为了扩展自己的游戏阵容，去年也干了不少收购的行当。比如先把RedOctane工作室收购，获得了《吉他英雄》的版权；然后收购了Bizarre Creations，获得了PGR的版权（《几何战争》版权暂时还是雪乐山发行的）.被Activision收购之前，Bizarre Creations和微软的关系很好，给Xbox开发了好几代PGR（纽约街头赛车）；Bizarre给Xbox Live推出的《几何战争》，可称目前XBLA中最好的小游戏。令人不解的是，这么好的工作室，微软居然没有留住，被别人买走了。后果是什么？不出意外PGR下一作就全平台了。

微软的另一个损失是，Bizarre Creations工作室的制作人Martyn Chudley也去了Activision。Martyn Chudley是一个天才制作人，他管理团队开发了PGR系列，刚推出的《杀戮俱乐部》(The Club)也是他的作品。

23 Evolution Studios

代表作品 摩托风暴（2007，PS3） WRC（2005，PSP） WRC（2001，PS2）WRC2（2002，PS2）


Martin Kenwright
职务：创建者，CEO



接下来咱们继续关注赛车游戏公司……这家公司名叫Evolution Studios，去年在PS3上推出了一款名叫《摩托风暴》(Motorstorm)的游戏，相信大家都知道。

Evolution Studios成立于1999年，创建者是Martin Kenwright和Ian Hetherington。Martin是一个游戏开发高手，从事游戏行业已经超过了20年。他建立的Digital Image Design公司（简称DID），开发了不少模拟驾驶游戏，比如《F29战机》《机器战警3D》《EF2000战机》和《坦克高潮》。在DID公司之后，他还建立了Psygnosis公司，发行了《旅鼠大逃亡》《F1赛车》和《反重力赛车》这三款大作。如今的Psygnosis早就变成了Sony利物浦工作室，可见Martin Kenwright对Sony的贡献非同小可。

Martin Kenwright建立Evolution Studios之后，制作了一个新的赛车游戏模型，然后联系了SCEE。于是他们成为SCEE首个开发部门，制作了PS上大名鼎鼎的《世界拉力锦标赛》(WRC)。在开发WRC期间，Evolution工作室积攒了大量经验。他们掌握了制作优秀画面的技术，能够开发出丰富精致的赛车细节，还能制作拟真的音效和适合不同玩家的赛车玩法。在PS3开发期间，SCEE找到了Evolution工作室，希望他们给PS3开发一款旗舰级的游戏。于是Evolution工作室的第6款游戏《摩托风暴》诞生了。转眼间一年过去，最近《摩托风暴2》的消息已经公开，Kenwright和他的公司又忙碌起来。



22 Triumph Studios

代表作品 领主（2007，360） 奇迹时代（2003，PC） 奇迹时代：巫师王座（2002，PC） 奇迹时代（1999，PC）

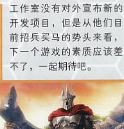

Lennart Sas
职务：总监

开发游戏是一件漫长的事情，尤其是小工作室制作大游戏，开发时间更是难以预料。举个例子，1997年的荷兰，一个名叫Triumph Studios的工作室成立了。Lennart Sas是这家工作室的一名员工，从公司创立就开始工作，负责游戏开发。经过漫长的开发过程，直到1999年他们才推出了一款叫做《奇迹时代》的PC游戏。

然后Lennart Sas在这个系列上花费了大量精力，2002年他们推出了续作《奇迹时代：巫师王座》，2003年又制作了资料片《奇迹时代：暗影魔法》。这之后他觉得只给PC做游戏不过瘾，更何况只有一个系列，他觉得应该给次世代主机做些游戏了。就这样，2007年一款名叫《领主》的游戏出现在Xbox 360上，这款游戏由Codemaster公司负责发行。

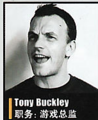
《领主》这个游戏的创意很机智，玩法有新意，仿佛是带兵打仗的即时战略游戏，同时又融入了3D动作游戏的要素。整体的设计不错，只是游戏的流程略显单调了一些。不过对于Triumph工作室和Lennart Sas来说，《领主》只是一个尝试罢了。他们的目的是通过这个游戏找到新的方向，野心是以后大展身手。虽然Triumph工作室没有对外宣布新的开发项目，但是从他们目前招兵买马的势头来看，下一个游戏的素质应该差不了，一起期待吧。


↑《领主》总体还是相当有创意的，尽管有些小偏差，但对开发组的未来值得期待。


→PS3版也是刚刚发售，值得一试！

21 SCEE Studios Liverpool

代表作品： 反重力赛车HD（2008，PS3）反重力赛车 脉搏（2007，PSP） 反重力赛车2（2005，PSP） 反重力赛车1（2002，PS2）


Tony Buckley
职务：游戏总监

Tony Buckley从1995年就开始从事游戏行业，那时他在Digital Image Design工作（还记得这家公司的老板吗？就是前面介绍的制作《摩托风暴》的Martin Kenwright）。1996年他成了DID公司的制作人，然后他跑到Infogrames又当了几年制作人，直到2002年他加入了SCEE利物浦工作室——其实就是兜了一圈又回来了。

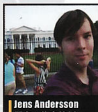
在SCEE利物浦工作室，Tony Buckley负责的项目是《反重力赛车》——这款非常出色的科幻赛车动作游戏。这个系列在欧洲的人气很高，遗憾的是在国内玩的人很少。如果你玩过PSP版的《反重力赛车：纯粹》，你可能会说这个游戏不是Psygnosis开发的吗？是的，前文在介绍Evolution Studios工作室的时候说了，Sony利物浦工作室就是Psygnosis的马甲。



2005年推出的《反重力赛车：纯粹》让这个系列复活了，Tony Buckley和他的手下接着制作PSP的第二部作品《反重力赛车：脉搏》，然后马上投入到PS3版《反重力赛车HD》的繁忙开发工作之中，相当值得期待。

20 Starbreeze Studios

代表作品： 黑暗（2007，360/PS3） 圣堂骑士团（2004，全机种） 超世纪战警（2004，Xbox）光暗包围战（2002，Xbox）


Jens Andersson
职务：首席策划

Starbreeze工作室位于瑞典的乌普萨拉市，目前有74人。这个公司最早成立于1998年，从属于O3 Games公司。2001年O3 Games并购了一个小公司，就是Starbreeze工作室。当时的Starbreeze工作室有一批优秀的职员，吸引了O3 Games的注意力。其中有一些来自制作PC游戏的Triton公司的职员，来自CTO的引擎程序员Magnus Hogdahl，还有从Atari工作过的Jesper Rudberg，另外就是首席游戏策划Jens Andersson。

Jens Andersson是一个很重要的人物，他带领Starbreeze开发了很多游戏，从Xbox游戏《光暗包围战》(Enclave)到去年根据漫画改编的游戏《黑暗》都有他的参与。由于Jens Andersson和同事们的努力，Starbreeze工作室成为瑞典当地最有名的游戏开发公司。让公司成名的作品是2004年在xbox和PC上推出的《超世纪战警：逃离屠夫港》。凭借这款优秀的游戏，其跻身为全球知名工作室。前段时间，工作室宣布把《超世纪战警》进行重制，改名为《超世纪战警：袭击黑暗雅典娜》重新上市，对应Xbox 360和PS3主机。

19 EALA

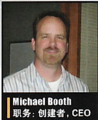
代表作品： 红警3（未定，360/PS3/PC）、命令与征服3（2007，360/PC）


Neil Young
职务：副总裁，总经理

DreamWorks Interactive公司创建于1995年，开发了两款出名的游戏：《迷失世界：侏罗纪公园》和《荣誉勋章》。创业之初和EA公司组成合作关系，两年后EA就将DWI买下来了，时间是2000年2月。收购后的DWI公司改名为Electronic Arts Los Angeles (EALA)。EA TRAX工作室由天才音乐家Steve Schnur建立，负责EA游戏的音乐创作等工作，2001年建立于EALA公司内部。EA Mobile是一个新部门，负责开发手机游戏，同样属于EALA的下属。经过慢慢的融合过程，直到2003年，EA公司将EA Pacific和Westwood工作室也一起并入EALA。就这样，一个崭新的EALA诞生了。说来有趣，EALA的副总裁名叫Neil Young，和一个著名音乐家同名。他身兼项目总经理的职位，正在制作《命令与征服3》的资料片"凯恩的愤怒"、命令与征服的FPS游戏《泰伯利亚》等。

18 Turtle Rock Studios

代表作品： Left 4 Dead（2008，Xbox 360/PS3）半条命：反恐精英（2000，PC/Xbox）


Michael Booth
职务：创建者，CEO

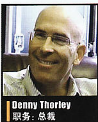
如果你是一个CS爱好者，一定听说过Turtle Rock工作室，因为CS就是他们开发的，Valve只是授权。后来的各种升级版CS，比如《反恐精英：零点行动》《反恐精英：起源》也都出自这家工作室之手。

Turtle Rock工作室的老板叫做Michael Booth，具有16年的软件引擎开发经验，其中包括9年的游戏开发经验，还有7年的真实模拟开发经验（real-time simulation industry）。游戏方面，Booth开发了PC上比较著名的《诺克斯》(Nox)和《诺克斯》资料片(Nox Quest)这两个游戏，2000年EALA负责发行。2001年EA推出的《红警2：尤里的复仇》和2003年《命令与征服：将军》，也都是Booth负责的技术指导工作。

不过给别人开发游戏绝不是最爽的事，所以Micheal Booth在2002年创建了自己的工作室——Turtle Rock Studios。之后就是前面介绍的内容，工作室和Valve达成了合作关系，开发了多种CS升级版。直到去年年初，他们的第一款原创游戏公布了，这个游戏就是《Left 4 Dead》。据说《Left 4 Dead》如果获得了成功，Valve就会买下Turtle Rock工作室……个人觉得这款游戏很有潜力。

17 Day 1 Studios

代表作品： 机甲先锋2孤狼（2004，Xbox）机甲先锋（2002，Xbox）


Denny Thorley
职务：总裁

Day 1工作室成立于2001年，创建者都是大名鼎鼎的人物。其中有建立FASA Interactive公司的Denny Thorley，EA的老兵Mike McDonald，前微软游戏工作室的领军人物TJ Wagner和Jon Kimmich。这些人做的第一款游戏是对应Xbox Live的《机甲先锋》(MechAssault)，这款游戏于2002年11月发售后，受到了玩家的推崇。这款游戏在Xbox Live建立的初期，为Xbox Live的推广做出了很大贡献，甚至推动了家用机网络互动的未来。

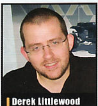
之后的《机甲先锋2：孤狼》同样取得了好成绩，于是Day 1工作室将目标瞄准了次世代。2006年8月，Day 1和LucasArts建立了合作关系，目前正在制作第三人称动作射击游戏《破绽》(Fracture)，制作人就是公司创建者Denny Thorley。这款游戏发扬了Day 1工作室"面向过程"的公司文化，用环境破坏系统将游戏自由度发挥得淋漓尽致（你还记得《机甲先锋》的城市破坏要素吧？）。



目前Day 1工作室在芝加哥、马里兰州的Hunt Valley和西雅图有3个分部，员工总数为140人。

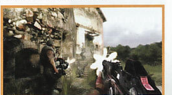
16 Free Radical

代表作品： 时空分裂者：完美未来（2005，PS2/GC/XBOX）时空分裂者2（2002，PS2/GC/XBOX）时空分裂者（2000，PS2）


Derek Littlewood
职务：创意主管

任天堂抛弃Rare工作室后，"黄金眼"和"完美黑暗"小组的几个成员，David Doak、Steve Ellis、Karl Hilton和Graeme Norgate于1999年2月离开了Rare。两个月后，他们几个人组建了一个新公司，名叫Free Radical。

公司建立之初，Free Radical联系Eidos负责发行，准备给PS2推出一款穿越时空的射击游戏《时空分裂者》。在时间紧迫的压力下，依靠最初的18个员工，他们克服了种种技术问题，最终游戏的上市日期没有延期。



《时空分裂者》虽然有不理想的地方，但是为这个系列打下了良好的基础。目前Free Radical的创意主管Derek Littlewood带领一帮人为PS3开发独占FPS游戏《迷雾》(Haze)，同时《时空分裂者4》也在开发中，无论是哪款游戏，相信都值得我们期待。

15 Ready at Dawn

代表作品：大神（2008，Wii） 战神：奥林匹斯之链（2007，PSP） 达克斯特（2006，PSP）


Ru Weerasuriya
职务：游戏总监



Ready At Dawn是一个成立不久的工作室，这一点从他们的游戏就能看的出来。第一款游戏是PSP上的《达克斯特》，2006年推出的游戏；第二款游戏是PSP上刚发售不久的《战神：奥林匹斯之链》；第三款是即将在Wii上推出的PS2复刻版游戏《大神》。

去年Ru Weerasuriya经常作为Ready At Dawn的官方发言人露面，他是这个工作室的3个创建者之一。长相年轻的Ru其实已经从事了11年游戏行业的工作，他出生在斯里兰卡，长在瑞士。在建立Ready At Dawn之前，他曾在著名的暴雪公司做资深美术设计师，开发过《星际争霸：目巢之战》《魔兽争霸III》和资料片"冰封王座"。Ru独具特色的视觉风格影响了暴雪游戏的艺术走向和画面效果。作为概念师、故事板绘画师和数字绘景师，Ru指导了《魔兽争霸III》《星际争霸：幽灵》（目前还有消息说这个游戏没有取消）和《魔兽世界》，另外还帮助暴雪电影部门获得了很多视频方面的大奖。他还自己推出过几本书和杂志，包括《魔兽争霸艺术》《魔兽世界艺术》《龙与地下城之书》和《怪物指南》。



在暴雪工作之前，Ru在很多艺术学院学习设计，比如加州、瑞士和帕萨迪纳市。他在校期间获得了交通设计方面的学士学位，然后通过从事自由插画家，继续扩展自己的专业技能。

成立Ready At Dawn工作室之后，Ru作为公司的创新部门、艺术和设计顾问。过去几年里，他还是"互动艺术与科学学院"成就奖的评审成员。另外在游戏开发者大会上，你也能看到他作为视觉艺术顾问的身影。

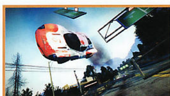
14 Criterion

代表作品：火暴狂飙3（2004，PS2/XBOX） 火爆狂飙2（2002，PS2/GC/XBOX） 火暴狂飙（2001，PS2/GC/XBOX）


Alex Ward
职务：创意总监

Criterion工作室坐落在英国的吉尔福德，游戏部门有两个作品被玩家熟悉：《火爆狂飙》(Burnout)和《黑枪》(Black)。软件部门有一个名为RenderWare的游戏引擎，被全世界的游戏开发商熟悉。

1993年，Canon欧洲研究工作室创建了Criterion软件工作室，目的是研发商用3D图像渲染技术。公司的两个创建者都是来自Canon的雇员。基于中间件的RenderWare引擎出现以后，Criterion软件工作室就变成了游戏工作室。RenderWare成了绝大多数游戏公司的首选，全世界有数百家游戏公司使用RenderWare，比如Activision、Interplay、Take-Two、Konami、Ubi等，而Criterion自己也利用这个引擎开发出了著名的《火爆狂飙》赛车系列。



2004年8月，EA公司宣布收购了Criterion游戏和软件部门，传闻EA花了4千万欧元。Criterion变成EA的公司后，推出的第一款游戏是FPS游戏《黑枪》。当然，EA的目的是获得RenderWare这个引擎，打算利用这个引擎卖钱。不过EA没想到的是，很多大公司觉得使用对手的引擎太丢人，所以变成了EA的RenderWare引擎，购买客户大幅减少。于是EA不得不将RenderWare引擎撤出了商业引擎市场，专供EA内部使用的开发工具。

2006年，Dreby satellite工作室被EA关闭。2007年3月，EA将Chertsey英国开发工作室和Criterion工作室合并，在加利福特建立了新的公司，目前那里有500个全职员工。Alex Ward作为Criterion的创意总结，前不久在Xbox 360和PS3上推出Burnout系列的最新作《火爆狂飙：天堂》。

13 Monolith

代表作品：F.E.A.R(2005,PC/PS3/Xbox360) 无人永生(2001,PC) 升刚：机动战甲兵团(1998,PC) Blood(1997,PC)


Samantha Ryan
职务：总裁，CEO

游戏行业有一些重名的公司，比如Monolith。2007年4月任天堂买下了Monolith Software，控股80%，另16%是Namco Bandai控股，所以Monolith Software就是任天堂的公司了。这个日本公司的著名作品是《异度装甲》(Xenosaga)，前段时间推出的《灵光守护者》在NDS玩家中的口碑也很好。

作为家用机玩家，你知道的Monolith也许是另一家公司。Monolith Productions成立于1994年10月，地点在美国华盛顿Kirkland。这个美国的Monolith开发了很多优秀PC游戏，除了开发实力强劲，能够制作独具风格的游戏，这家公司还有自己的引擎，名为LitehTech 3D。不过在2004年，Monolith Productions被Warner Bros.收购了。公司地址没变，目前的员工已经超过了100人。精力充沛的Monolith正在给次世代主机开发游戏，去年推出的大受好评的FPS游戏《F.E.A.R》，今年3月在Xbox 360上推出的《Condemned 2》，更是被很多玩家大呼此乃2008年Xbox 360最佳游戏之一。



12 Ensemble Studios

代表作品：帝国时代III（2005，PC） 神话时代（2002，PC） 帝国时代II（1999，PC/PS2） 帝国时代（1998，PC）


Graeme Devine
职务：首席策划

大家都知道微软有一款名叫《帝国时代》的即时战略游戏，但是很多人并不知道这款游戏的开发公司。Ensemble工作室成立于1995年，地点在美国德克萨斯州的达拉斯。这家工作室当然属于微软旗下，主要工作就是开发《帝国时代》系列。

Graeme Devine先生最著名的作品是《第七访客》，这款游戏于1993年发行引起了巨大的轰动，并且成为少数能够推动硬件销售的游戏。

后来Devine先生制作《第七访客》所在的Trilobyte公司倒闭了。进入Ensemble工作室开发《帝国时代》之前，Devine先生在id工作了一段时间，参与了《雷神之锤III斗技场》的开发。



现在他是Ensemble工作室的主策划，正在开发一款Xbox 360的即时战略大作——《光环战争》。

11 SCE America Santa Monica

代表作品：战神2（2007，PS2） 战神（2005，PS2）


Cory Barlog
职务：前任总监

Sony的游戏部门叫做"Sony Computer Entertainment"，也就是大家常说的SCE。SCE目前有10个部门，除了美国日本和欧洲，还有法国、意大利、德国等等。你也许好奇，这些不是都属于SCE欧洲吗？是的，不过这些国家都有单独的部门。即便是SCE美国(SCEA)这样的国家部门，旗下也有很多分部，只是一般玩家不会去特意关注罢了。

SCEA在Santa Monica的工作室不得不说，也就是SCEA-Santa Monica。2007年是PS2的薄暮之年，这台主机在主机大战中为SCE立下了汗马功劳。其上有很多好游戏，现在人们回忆PS2经典游戏时，通常不会忘记《战神》系列。《战神》系列就是SCEA-Santa Monica的作品，制作人是Cory Barlog。Cory开创了战神系列，制定了游戏系统和各种规则，为PS2打造了一款欧美的美形游戏。遗憾的是，去年Cory离开了Sony公司。但是他对战神系列的影响将持续下去。PSP刚刚发售不久的《战神：奥林匹斯之链》证明了这点，相信以后的《战神Ⅲ》也是。

10 Retro Studios

代表作品： 银河战士Prime3：腐蚀（2007，Wii） 银河战士Prime2：回声（2004，NGC） 银河战士Prime（2002，NGC）


Michael Kelbaugh
职务：总裁，CEO



Retro工作室成立于1998年，创建人是Jeff Spangenberg。起初他们开发的游戏并不是很成功，致使不少员工下岗和很多开发项目的取消。直到任天堂对这家公司感兴趣，Retro工作室变成任天堂的第二方开发小组之后，任天堂给了Retro工作室一个机会，也就是开发银河战士系列。Retro工作室开发了他们的第一款银河战士游戏《银河战士Prime》后，他们获得了巨大的成功。但是这个成功没有持续多久，公司老总Jeff就离开了Retro，并将他的公司股份卖给了任天堂，就这样Retro正式成为任天堂的下属公司。

Micheal Kelbaugh为任天堂工作了15年。他最初在任天堂美国质量保证小组工作，当他于2003年离开任天堂的时候，他已经是商业拓展部门的总监了。好在Micheal没有走很远；当他离开任天堂美国质量保证小组后，他来到了Retro，并担任了总裁和CEO。于是Micheal Kelbaugh开始了银河战士的制作之旅。

09 Naughty Dog

代表作品： 神秘海域：德雷克船长的宝藏（2007，PS3） 杰克II（2003，PS2） 古惑狼（1996，PS） Rings of Power（1991，MD）


Christophe Balestra
职务：共同总裁

1986年Andy Gavin和Jason Rubin创建了Naughty Dog工作室，当时他们只有16岁。这两个家伙说，他们对自己的事迹早就感到厌烦，不想再和你们罗嗦了。他们说，"年轻企业家"的称号听起来很光彩，但是他们也需要钱来买游戏和雇员工，所以他们只有努力工作。

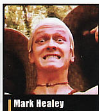
最初Naughty Dog叫做JAM Software，一个很傻的名字。第一款游戏是《Ski Crazed》——一款Apple II上的很失败的游戏。JAM和EA合作之后，他们为Apple II GS、Amiga、Atari ST、PC等老机器开发了Keef the Theif这款游戏。直到1989年，JAM公司名称正式改为Naughty Dog。1992年的Naughty Dog发行了EA三大MD游戏计划之一的《Rings of Power》。

去年的Naughty Dog借助一款游戏成为业界的品牌工作室，它就是《神秘海域：德雷克船长的宝藏》。Christophe Balestra是小公司Rayland Interactive的总裁，和Naughty Dog属于雇佣关系，后来他干脆正式进入Naughty Dog。作为Naughty Dog的共同总裁，Christophe领导小组开发了这款被玩家喝彩的PS3独占游戏。



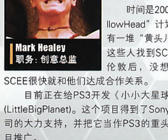
08 Media Molecule

代表作品：
小小大星球（2008，PS3）


Mark Healey
职务：创意总监

Media Molecule工作室是由一群来自Lionhead工作室的老兵组成的。他们一起开发了独立游戏《玩偶功夫》(Rag Doll Kung-Fu)之后，决定给次世代主机制作些真正有趣新鲜的游戏。

时间是2006年1月，新年刚过Dave就思考着他的"YellowHead"计划。这是一个非常绝密的计划，除了知道里面有一堆"黄头儿"小人，还融合了各种乱七八糟的东西。当这些人找到SCEE伦敦后，没想到SCEE很快就和他们达成合作关系。





目前正在给PS3开发《小小大星球》(LittleBigPlanet)。这个项目得到了Sony公司的大力支持，并把它当作PS3的重头项目推广。

07 Insomniac

代表作品： 抵抗（2006，PS3） 拉切特：死锁（2005，PS2） 拉切特与克拉克（2002，PS2） 小龙斯派克（1998，PS）


Ted Price
职务：总裁，CEO



成立于1994年的Insomniac Games是一家独立游戏开发公司。它坐落在美丽的伯班克，据说那里一年有365天可以看到阳光。Ted Price是这家公司的总裁兼CEO。他从事药品行业的时候，觉得干游戏行业的生活一定很轻松。我们都知道Ted的这个想法是错误的，幸运的是，他找到了两个天才程序员，Alex和Brian Hastings。于是成功地建立了自己的游戏公司。

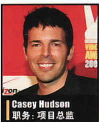
在12年里（截止到2006年），Insomniac Games卖掉了2千万份的游戏。这个时候，他们开发的所有游戏都是对应Sony的PS平台，其中最著名的是《拉切特与克拉克》系列。销量极高的小龙斯派克系列也是他们的作品，这个系列在2000年之前的全部销量就已经超过1200万套。1996年推出的Disruptor被众多媒体评为"最佳主视角射击游戏"。2002年《拉切特与克拉克》系列诞生了，2003年的《拉切特与克拉克：前进突击队》获得了7个PS2年度游戏奖项、11个媒体的最佳游戏，还有数不清的"读者/编辑推荐奖"。其后的《拉切特与克拉克：上你的军火库》和《拉切特：死锁》都获得了高销量和好评。



目前Ted Price还是Insomniac Games的总裁和CEO，他领导着这支队伍作为Sony公司的第二方，为PS3推出了《抵抗：人类没落之日》和《拉切特与克拉克未来：毁灭工具》这两部个性清晰的作品。Insomniac Games无可厚非地成为Sony最重要的独立开发部门之一，继续服务于游戏行业。最新作《抵抗2》将成为年末PS3最重要的游戏。

06 BioWare

代表作品： 质量效应（2007，Xbox360） 星球大战：古共和国武士（2003，PC/XBOX） 无冬之夜（2002，PC） 博德之门（1998，PC）


Casey Hudson
职务：项目总监

1995年的2月，医生Ray Muzyka和Greq Zeschuk建立了一家游戏公司。从公司名称"BioWare"就能看出来，他们跟医疗似乎有什么关系……

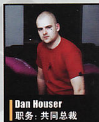
BioWare公司主攻的是RPG类型的游戏，不过有两个游戏是其他类型：就是他们开发的第一款游戏《Shattered Steel》和MDK2。另外BioWare最著名的作品有博德之门系列和无冬之夜系列，还有星战风格RPG游戏《星球大战：古共和国武士》，以及具有中国特色的武侠RPG游戏《翡翠帝国》。其中《博德之门2》成为了D&D系列的一个重要里程碑，其实博德之门系列是BioWare和黑岛工作室合作开发的，而《星球大战：古共和国武士》的续作《星球大战：古共和国武士II》正在由Obsidian Entertainment开发。（背景：2003年11月Interplay关闭黑岛工作室后，大部分成员离开组成了Obsidian Entertainment公司。）



2005年11月BioWare发生了一些变动，他们和Pandemic工作室合并了，后台是Elevation Partners。之后，BioWare/Pandemic工作室成立。2006年9月，BioWare宣布给掌机开发游戏。2007年11月，在制作人Casey Hudson的带领下，BioWare推出了Xbox 360的超强动作RPG游戏《质量效应》。目前，BioWare正在开发《龙腾世纪》(Dragon Age)和一款NDS上备受期待的动作RPG游戏《索尼克历代记：黑暗兄弟》。

05 Rockstar Games

代表作品：Bully（2006，PS2/Wii/Xbox360） RockStar乒乓球（2006，Wii/Xbox360） GTA3（2001，PC/PS2）



Rockstar公司是今年的最大焦点，一是由于GTA4即将发售，二是EA收购的事件。这家工作室最著名的作品是"问题游戏"GTA，全系列销量数千万，其暴力色情要素曾引发过各种争论。

Rockstar组建于1998年，由Sam Houser、Terry Donovan、Dan Houser、Jamie King和Gary Foreman创建。这些人之前都在BMG Interactive（BMG就是那家音乐公司）工作。1998年BMG把这个小组卖给了Take-Two，于是这些人就来到了纽约，组建了Rockstar games工作室。其实早在BMG Interactive的时候，这些人就和DMA Design公司合作开发GTA了。后来关系改变，DMA也变成了Rockstar家族的成员。后来逐渐发展出Dundee，Edinburgh等工作室。



现在的Rockstar早已今非昔比，Dan Houser和他的工作室是目前全球最有影响力的。已经发售的GTA4成为了2008年最出色的游戏。

04 Harmonix

代表作品：摇滚乐队（2007，PS2/PS3/Xbox 360/Wii） 吉他英雄II（2005，PS2/Xbox 360） Frequency（2001，PS2）



Harmonix在1995年成立，坐落在美国的麻省剑桥，他们主要开发音乐游戏。比如2001年的《Frequency》，被BAFTA评为"2003年PS2最佳游戏"，被滚石杂志授予4项2003年年度游戏大奖。2003年到2005年之间Harmonix公司推出的《卡拉OK革命》由Konami负责发行，同样获得了大量好评。2004年PS2上的《EyeToy：AntiGrav》是一款新颖的运动游戏，利用了EyeToy周边。

当2005年《吉他英雄》发售以后，Harmonix一举成名。这个结合了流行音乐（乐队为主）和游戏玩法的游戏，绝对符合欧美玩家的胃口。游戏发售后获得了玩家和媒体的好评，直到2006年《吉他英雄2》发售，这个系列已积攒了空前的人气。

2006年Harmonix被MTV Networks收购，属于Viacom,Inc旗下的一个部门。不过他们没能带走《吉他英雄》的版权，版权还在之前的发行公司RedOctane手里，去年RedOctane被Activision收购，版权属于Activision。而Harmonix去年开发了新游戏《摇滚乐队》。

03 Infinity Ward

代表作品：使命召唤4（2007，PC/Xbox 360/PS3） 使命召唤2（2005，PC/Xbox 360） 使命召唤（2003，PC）



国外有一本游戏开发者杂志（Game Developer）喜欢每年选一次全球50大游戏开发商。2007年的排名中：任天堂第一，第二名就是Infinity Ward。

Infinity Ward属于Activision旗下部门，主要作品是《使命召唤》。这家公司的背景很简单，2002年建立，当时有22个人，包含了所有开发《荣誉勋章：联合袭击》的成员。2003年，这家工作室就被Activision买了下来。2003年10月发行的《使命召唤》成为PC上最热门的游戏。2005年的《使命召唤2》是Infinity Ward首次推出家用机游戏。4代公布的时候，有消息称本作将由Infinity Ward开发，并且游戏将不是二战题材的FPS。按照公司的共同总裁兼项目经理Jason West的话说："不是说二战题材不好，只是我们无法像以前那样在二战题材中找到创作热情了。"于是经过很多次失败的尝试，以现代战争为题材的《使命召唤4》去年发售后，获得巨大的成功。

02 Bungie

代表作品：光环3（2007，Xbox360） 光环2（2004，Xbox） 光环（2003，Xbox） 奥尼（2001，Xbox/PS2）



如果说2007年是"光环年"似乎有点过分，不过《光环3》在这一年发售了，并且当Bungie工作室宣布他们独立的时候，大家再一次被震惊。

Bungie工作室成立于1991年，位于华盛顿的Kirkand，创建者是Alex Seropian。在《光环》之前，Bungie比较著名的游戏有《神话》(Myth)和迷宫FPS游戏Marathon系列。当他们潜心制作光环，2000年的时候微软将他们收购。Bungie的光环三部曲已经成为Xbox家族的旗舰级游戏，不过在去年10月，微软宣布Bungie成为独立部门，之后微软保留了光环的版权，和Bungie还会有合作关系。

目前Bungie的负责人是Harold Ryan，他说："与微软不断发展的合作关系，使我们能够拓展自己的规模和创意，从而有能力完成世界一流水平的作品。我们以后的主战场仍是微软的游戏平台，我们珍视与Microsoft Game Studios之间互动频繁的深厚合作关系。我们期待这种关系能通过光环和其他成果继续发展下去。"目前Bungie工作室的地址没变，Ryan还在领导工作室继续前进。



尽管无法确定今后《光环》系列是否还能够由这个我们熟悉的开发团队继续完成，但无论接下来Bungie打算做些什么，都会是震动全世界的作品。

01 Irrational Games

代表作品：生化奇兵（2007，Xbox360/PC） 反恐特警队4（2005，PC） 自由力量（2002，PC） 系统震荡（1999，PC）



1997年Jonathan Chey和Ken Levine创建了Irrational Games公司，有澳大利亚和波士顿两个办公地点。这家公司的主要作品有《系统震荡Ⅱ》、《反恐特警队4》和《自由力量》(Freedom Force)，《系统震荡Ⅱ》在PC玩家中口碑很好，不过作为家用机玩家，对这些作品可能就不太熟悉了。2005年10月，Irrational Games变成了2K家族的一员，也就是说它被Take 2买下来了（2K属于Take 2旗下）。

Irrational Games开发的最新游戏是《生化奇兵》。在这款游戏的官网上，你会看到厂商是2K Australia和2K Boston，我们知道这就是Irrational Games。其实Irrational Games的分部有很多，除了波士顿和澳大利亚，在麻省理工和堪培拉也有工作室。

2007年有很多好游戏，毫无疑问《生化奇兵》最为惊人。《生化奇兵》胜在画面、系统、操作和故事……除了没有多人模式，这个游戏几乎完美。野心勃勃的Ken Levine埋头苦干了5年，终于在2007年将他的"极乐城"展示给世人。于是数以百万计的玩家在2007年被邀请进入"极乐城"：观赏风景，随便逛逛；或者借此揭露自己的信仰、哲学观和人生观。Ken Levine在2007年依靠《生化奇兵》一鸣惊人，成为全世界首屈一指的制作人。假设本文是一个2007年全球游戏制作人的排行榜，Ken Levine就是第一名。而《生化奇兵》也将登陆PS3平台。



↑这是个疯狂的游戏，让人无法不沉陷其中久久无法自拔。



→《生化奇兵》电影已经高调宣布制作，一起期待吧。

豪游根 VOL.14

主持/北斗



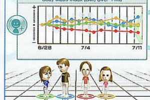
Wii Fit称10岁女孩肥胖，任天堂为此道歉。

Wii Fit是任天堂去年下半年为了配合去家用主机Wii而推出的一项周边，利用这个周边可以更加投入地玩各种体感动作的Wii游戏，同时其也提供了测量人体体重并给出是否健康的判断和建议。不过就是因为这个功能，Wii Fit最近遇到了一个小小的麻烦，因为它指出某位英国东南部10岁女孩的身体属于肥胖（fat）——Wii Fit中最胖的指标是“超重”（overweight）和“极胖（obese）”。

该女孩的继父认为自己女儿相当健康，身高4尺9寸，经常游泳、学舞，体重也只有6英石，身材属于结实而不是胖。当她被Wii Fit称为肥胖后相当难过，父母不得不努力的说服她其实并不胖。根据单位换算，女童身高大概144.8cm，体重38.1kg，按照体重指数BMI的换算公式，数值大约为18.2，在正常范围边缘。



“国家肥胖论坛”发言人Tam Fry建议禁止儿童玩Wii Fit，也就是说Wii Fit将成为18禁的游戏。她说：“我很惊讶竟然有人告诉儿童他们胖。儿童的BMI每个月都在变化，而且也很可能非常结实但同样苗条。我很担心儿童继续玩这个游戏，父母们应该有所警觉。”



任天堂并不接受此观点，回应说“Wii Fit适合测量2岁到20岁人士的体重指数，但对低龄人群的测量结果可能不太准确。”尽管如此，任天堂方面还是对这位10岁的英国小女孩道了歉。



紧急澄清MGS4评测限制风波

最近几天业内有关《合金装备4((Metal Gear Solid 4))》的讨论集中在两个方面，首先是有关这款游戏的各种媒体评测及感受，其次是评测过程中Konami对媒体施加的报道限制。从有关报道限制的传闻流出，到IGN英国率先对外确认，再到后来EGM宣布放弃为《合金装备4》撰写评测，一波三折式的发展引起了许多关注和争议，使企业和游戏的形象也受到了一些影响。



游戏评测为了保证日后游戏的发售，在报道方面必然有一定限制，这种报道限制在业内并不新鲜，但《合金装备4》所涉及到的限制内容显然有些过于“严格”，这些评测过程中的限制条款对评测本身的客观度和准确度是否会产生负面影响呢？与媒体有着密切联系的小岛工作室助理制作人Ryan Payton今天出面对上述疑问进行了解释和澄清。

Payton解释说评测的报道限制所涉及内容部分限制主要包括对游戏读取速度、过场长度、关卡场景数量、特殊道具位置以及一部分涉及剧情细节的规定。《合金装备4》的首次载入时间需要约8分钟，而在每个大的关卡或章节之间还另外需要2-3分钟的读取时间。关于剧情过场的问题，Payton表示他们之所以限制媒体对这部分信息进行详细描述，主要是为了避免普通玩家日后的游戏体验受到影响。

Payton表示从即日起，欢迎媒体对过场长度及读取时间进行讨论，但依然希望编辑们不要透露太多细节内容。最后Payton还补充道，要求媒体避免在评测中对各种道具，尤其是特殊道具的细节和位置进行描述，因为这其中涉及到Konami与其他第三方合作伙伴之间的协议。



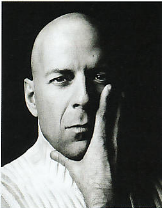
《凯恩和林奇》改编电影 布鲁斯·威利斯饰演佣兵

PC/PS3/Xbox360跨平台游戏《凯恩和林奇》即将改编成为电影。根据美国媒体报道，电影计划将由知名影星布鲁斯·威利斯担任主角之一，饰演冷血佣兵凯恩。

《凯恩和林奇》故事主要描述两个主角冷血佣兵凯恩与精神病患林奇，其中凯恩为作战佣兵，在一次任务之后，他决定退出佣兵的职业，自首后被判处了死刑，至于林奇是个精神病患，原本有着正常的家庭，却在精神失常下杀了自己的家人，也被判处了死刑。两人搭乘囚车前往监狱时，遇上了来救援的组织，最后两人都获救，两人从此展开各种任务。电影预定将邀请布鲁斯威利扮演全名为Adam Kane Marcus的佣兵，他心不甘情不愿地将与James Lynch连手，去执行取回一个遭窃芯片的任务。

《凯恩和林奇》游戏自去年11月上市后，全球销售量突破200万套。电影计划由曾经参与《特洛伊木马屠城记》的Simon Crane来执导。







充当服务器的XBOX被偷导致学校网站瘫痪

要搭建一家网站，相对独立的服务器是必不可少的，而一台稳定又高效的服务器价格通常都是以万元为单位计算的，如此高昂的费用让一些囊中羞涩的用户不得不另想他法，除了租借别家的资源外，有些人似乎想出了用其他东西代替的方法。这不，一台XBOX游戏主机就成了国外一所学校的“廉价服务器”，并且因此闹出了非常荒唐的笑话。

这家公立大学在几年前为了节省财政预算，将一台XOBX主机安装上Linux发行版，安置在了服务器房内充当哲学系学生学习网页设计的Wed服务器，这种廉价实用的方案深得学校领导的认可。而在几年以后，通晓计算机网络知识的教员都已经离职另谋高就，而新任职的教员们都不知道这台黑乎乎的XBOX是干什么用的。在某一天，有不少学生反映他们无论如何都无法登录学校的网站，网管在测试后发现是服务器出了问题，到房间内一看却发现那台XBOX无端地消失了。细查之下才得知是一位IT主管将这台XBOX当成了无人认领的游戏机，拿回家当礼物送给了自己的孩子玩游戏……得知窘况的这名主管急忙飞奔回家拿回了这台XBOX，小心翼翼地放回了原处，并为了防止再出状况将一个标签贴在了XBOX主机外壳上，上书“这是服务器，非公勿动！”





澳洲消协发布数据 PS3耗电榜名列前茅

你是否为了每个月电费单上那惊人的数字而挠头不已？想知道自己家里到底哪一台电器是最大的"罪魁祸首"吗？澳大利亚消费者协会最近就做出了一份调查报告，在家电耗电量榜单上，PS3名列前茅。

报告的数据显示，当PS3处于运行游戏的状态时，每个星期可以消耗33.34度电力；如果你仅仅是把它开着但不运行游戏，尽管主机有自动休眠模式，但消耗的电力还是相差无几：每个星期31.74度。更形象一点说，这相当于5台电冰箱的耗电量！即使是关闭了主机，但不完全断开电源，它也会每星期消耗0.3瓦的电量。

不过Xbox360的玩家也别高兴得太早，它的名字在榜单上紧随PS3之后——运行游戏时每周需要消耗26度，仅仅开机时每周23.48度，而关机但不断开电源时的耗电量甚至还要超过PS3：每周0.4度。



Wii不出所料的成为耗电量最少的一个，游戏状态下它每周仅仅消耗3.14度电，非游戏状态下为每周2.97度，还不到PS3的十分之一。如果关闭Wii主机但保持WiiConnect24网络开启，每周将消耗1.78度电；将WiiConnect24也关闭的话则是每周0.



"高达酒吧"名古屋扬袭作战行动展开



一家名为"高达酒吧——殖民卫星SIDE3（以《高达》中吉恩公国所在地命名）"的酒馆，日前在名古屋的闹市区银座商业街宣告挂牌营业，这是继位于千种区的1号店"阿·帕瓦·库（以《高达》中的宇宙要塞命名）"之后的第二家高达酒吧，两家店相隔不远，互为倚角之势。

"殖民卫星SIDE3"的规模并不算大，一楼吧台可容纳10人，另有可坐8人的桌子；二楼可坐10人。据这里的店长森居先生说，来这里的都是2、30岁的年轻人，并且一般都以"高达FAN"、"企业战士"、"新人类"自居，店内的吧台和墙壁上被高达系列的玩具模型和装饰品所占据，大约有50种左右，并且全部都是由客人提供的。侍应生称呼客人为"阁下"，客人称呼店长为"舰长"。店内的酒和食物基本上都用《高达》动画中的人物来命名。最受欢迎的要数"百式啤酒"（480日元）了。



营业时间内(晚18点—凌晨2点)，店内的宽屏幕投影上连续播放高达系列的动画，"每个年龄层喜欢的高达类型都不太一样，20岁左右的人喜欢高达SEED和高达OO，30岁的人则喜欢高达本篇。"森居店长说。

希望在不久的将来还会出现第三、第四家高达酒吧，直至名古屋全土被"占领"。



任天堂联合麦当劳开展NDS下载服务

任天堂于5月26日宣布，将和麦当劳日本公司以及NTT Broadband Platform（NTTBP）公司进行业务合作，在日本推行NDS的新型无线下载服务"Nintendo Spot"，并于5月底开始进行试运作。

这项服务试运作的场所位于日本东京世田谷区和杉并区的21家麦当劳连锁快餐店内。活动区将通过NDS无线通信机能向玩家免费配发"Nintendo Spot"的专用浏览器"Nintendo Spot Viewer"。NDS玩家开启这种浏览器后，就可以在服务开通的场所浏览麦当劳特意为NDS制作的宣传网页，并下载各种NDS软件的体验版。据称，在麦当劳店铺中展开的试运作服务将持续到6月底。

另一方面，在日本东京部分地铁线路的站台及列车中也将通过无线通信配发"Nintendo Spot Viewer"，当地NDS用户可以在利用地铁出行时浏览NTTBP无线网络服务品牌"Wi-Fine"开设的特别免费网站"Wi-Fine for DS"。NTTBP是一家隶属于日本NTT电信集团旗下的无线网络服务商，在无线下载服务领域具有深厚的经验。前段时间，这家公司已经和SCE合作，在"Wi-Fine"上开展PSP的下载服务项目。

任天堂对于NDS的网络建设一直保持高度重视的态度，在NDS的下载服务方面也进行过各种各样的尝试。使用浏览器在无线网络上阅览网页并下载相关内容是现在很多时尚电子娱乐产品都采用过的一种服务形式，它有利于提高游戏用户的地域密着性，加强玩家和经营方之间的交流。任天堂此次尝试运作的新服务，也是出于这样的目的。



→任天堂和麦当劳等餐饮企业的合作早有先例，以前也曾经展开过各种联合宣传活动。此次在无线下载服务领域的项目无疑又是一种双赢的运作。



硫酸脸又再为《忍龙2》请来女优担当宣传演员



这次应邀的女优就是木下优树菜。木下优树菜是日本人气艺人与时尚模特，她主持过不少综艺节目，包括《问答！HEXAGON》等，她凭借狂放的气质和傻气可爱的形象，赢得了不少粉丝的喜欢。木下优树菜13岁时曾参加过早安少女的选拔，尽管她在最后一场测试中失去资格，但却给人留下了深刻的印象。但奇怪的是，这次居然没有请该系列一直担任的形象代言人的混血名模"LeahDizon"出阵，实在有些令人费解，不论是外形还是气质，木下优树菜都还没有到达能与LeahDizon抗衡的地步。LeahDizon是从xbox版忍龙就开始代言本系列，一直和硫酸脸合作，最近一次代言是ds版的《忍者龙剑传·龙剑》，据说她也是忍龙系列的核心玩家哟！



高达+龙=艺术品!?

机器人类动画作品中的《机动战士高达》已经是无人不知、无人不晓的巨作了。市面上各种相关类型的绘画类周边也是多如牛毛。不过相信大家都不知道，在这个世界上还存在着一幅以高达为原型绘制出的水墨画。

本次要说的这张水墨画是以《机动战士高达 0079》中，最强NEW TYPE阿姆罗的座机高达RX-78-2为原型的珍贵作品。该作品的正式名称为："RX-78-2歌舞伎2005版"。在保留原作特征的继承上，作品中还加入了充满中国特色的一条青龙。象征着王权的龙与象征着正义的高达，这二者完美的结合造就出了这幅奇异的珍品。



据悉，在前不久，本幅作品就在香港的克里斯蒂拍卖行中以480万港币的高价被人抢走（480万港币约等于60万美元）。对于这幅融入了未来科幻色彩的机器人与古典传统水墨画艺术思想的珍品来说，480万港币的价格还是很合理的。

小岛の视点 Vol.09

公交车上发生的大事件，体检过后的超神奇体验。

Hungry for Some Snake?



2005年10月13日

街垒战实地训练（准备篇）



野外训练使用的野战服已经准备完毕了，因为采用分组对抗的形式，所以各自的野战服也不一样，并且，野战服上的迷彩颜色也不同。

不过，为什么我所在的小组是黑色？这可不是个吉利的颜色啊，真是的。

“WE”pod事件

夜里，坐在回家的电车上，我站在四人座位的前面听歌，四个座位上都坐着人，一个中年大叔，两位30岁左右的大姐，还有一个10多岁的小鬼。让人不可思议的是，四个人中有三个都盯着我胸前随身听的白线看了好一阵（只有那个小鬼没有看），起初我以为也许是我的白色耳机线的随身听比较拉风吧，果然选对了好东西。可随后发生的事情一下子把我的想法给否掉了。眼前的这四个人中有三个和我一样也在听ipod，最左边的大姐忽然拿出了自己的ipod，居然跟我的一样，是迷你型ipod，还都是绿颜色的，这，这怎么能够？正在我诧异的时候，那位大叔也忽然掏出了自己的ipod，也是绿色的迷你型ipod，我晕。和大叔的一样？这给我的打击不小，虽然大家都用一样的东西，也不是什么大事，可还是让人有点心里堵得慌。不过虽然是一样的东西，可我们听的音乐却不一样，我只能用这个来安慰自己了。我下意识地将自己的ipod往衣服的口袋里使劲塞了塞，但愿它可别跑出来。



车到站了，另一位女性在故事的最后也掏出了自己的ipod，不过还好，和我的ipod并不一样。

要不要换一个ipod呢？我开始考虑这个严重的问题，迷你型的大家都有了，这还叫“i”pod么？应该叫“we”pod才对吧。

空无一物的自然体

中国成功地发射了第二个载人火箭，长征2F火箭将神州6号宇宙飞船带入宇宙，10分钟后安全到达了轨道。中国继美国和俄罗斯之后，也加入了宇宙先进国的行列。

去宇宙是我在孩提时代的梦想，不过现在依然没有改变，如果能去宇宙，我可以放弃工作和所有其他的一切，只要给我留一条命就行。神州6号搭载的两个宇航员都只有40岁（41岁和40岁的空军飞行员），真羡慕他们啊。

日本已经放弃了凭借自身的力量进行宇宙飞行的尝试，这让我们这些对宇宙充满憧憬的一代人无可奈何。但我们决不会放弃我们的梦想，我要把这个梦想传递给孩子们，总有一天，他们会替我完成这个愿望。总有那么一天。

因为要进行身体检查，所以今天起得比每天都晚。每天的这个时候，我是多么想再在床上呆一会，让自己的肉体享受一下这以秒计算的难得可贵的睡眠啊？但是每当我有这个念头的时候，我都会鞭策自己，让孩子们比自己先走出家门，这成什么样子？于是，作为一家之主的我就这样起床出门了，孩子们则目送我离开家门。之后，孩子们追赶我的步伐去学校或公司。深夜，我这个一家之主又是最后一个回到家中。

让家空着真是浪费啊，每天都是第一个出去，晚上最后一个回来。我想这就是作为一家之主的威严吧。当然，也曾有过一起上班的年代，不过现在那样的时代已经远去了。

身为公司管理层的我通常都是6点左右起床，有晨会的时候要7点到达公司，没有晨会的时候9点到公司。小岛组的规定是10点半到达公司，所以，那些家伙应该是9点到10点之间离开家门的吧，那时，他们该不会是目送自己的孩子们出门去上学吧？不知道到底是什么状况。

从家里出来到车站的这一段路，一个上班和上学的人都没有，连带着狗散步的人也看不见，所幸也就没有小狗们制造的“地雷”。这种感觉可不是所有人都能体会倒得的。

早晨已经结束了，一切都将我抛在了后面。我在已经睡醒的街道上，像一个睡过了头的学生一样走着。不过天气委实不错，在这样的好天气去进行内视镜检查，我的身体一定没有问题，就像这晴朗的天气一样。我一厢情愿的想着。

到了医院，先喝两瓶500ml的运动饮料，然后重复进行每隔15分钟左右的液体输入和排出。经过2个小时左右，我的体内现在一定非常干净了吧，我不禁想到。不过最要命的是，必须要等护士姐姐说ok的时候才能停下来。

每年一次的食道、胃、十二指肠、小肠、大肠的大扫除。最后我感到十分的不可思议是，从上面喝下饮用水，这水却原封不动地从下面排出。我确实的感到从人的嘴到肛门是一条直线。最初的生命就是嘴和肛门并用的吧。摄取和排泄使用相同的器官。当我们远古的祖先只有肠这一种器官的时候，也就不存在什么过度的压力导致肠胃损坏这样的病痛吧。在等待检查的这一段时间，我读了一会小说，感觉格外的有趣。

内脏净化结束以后，下午开始进行检查。虽然是每年都会进行的例行检查，但我还是有点紧张，与半年不见的医生再会，还是那么的阳光、开朗，看到久违的医生时我终于松了口气，能够成功构筑与主任医师之间的信赖关系，我还是很幸运的。

傍晚时分检查结束，没有发现异常，我果然是个健康人。虽然和医生约定哪天一起吃个饭，但是大家都很忙，不知道哪天能够实现这个愿望。技术居然进步到可以面对面观看自己的内脏器官的内壁，看着平时自己所不知道的身体内部的情况，很不可思议的是，内脏好像居然也有自己的表情一样。出人意料的好看。

向公司的方向走去。这时是17点多，正是回家的第一波的高峰时段，迎着回家的人流逆流而上，有种顶风作案的奇怪感觉。

一边走一边在头脑中想着事情。我此时的身体中什么都没有，既然没有需要消化的东西，也就没有进行消化的必要。也就是说，现在的我的身体是一个纯洁的自然体。我感到无比的兴奋，也许此时的我是唯一一个放弃了消化的人类吧。所以，我决心到晚上为止都不吃饭。身体轻盈，心也变得轻松多了，也许工作的压力能够从此像液体一样流走吧。

夜里，在24小时没有进食以后终于第一次吃了东西。身体感觉有点凉。

前半夜，在游泳池游泳，就像训练一样进行大体力的运动，并不是吹牛，是真的。很想知道内脏净化后的效果，现在体内只有还没有消化的汉堡包。现在的我一定相当的瘦吧，我十分期待此时自己的体重能够变轻。于是慢慢走上了体重计，“什么？才减少了0.5公斤？”不敢相信自己的眼睛。这就是受苦半天所获得的代价么？回家后，晚上又开始喝被明令禁止饮用的烧酒。

孩子们的祈祷



早上，雨还在下。学生们从学校的窗户探出头，向天空大喊，“别下了！别下了！”，大合唱一样。雨点打在准备迎接运动会的父母们所撑的伞上。不过这雨就是一个劲地下，丝毫也没有停的意思。

“请大家再耐心等一会。”

学校的广播声响了。于是，30分钟过去了，45分钟过去了，等了将近一个小时，天空却似乎并没有听见孩子们的声音。

雨点还是强有力的打在地上。与天气预报截然相反，平日里高高在上的太阳这时却收起了嘴脸。运动场上的水越积越多，最后，一切都在期盼这大雨停止的意念中拉下了帷幕。

遗憾的是，大雨到晚上为止都没有停。虽然很可惜，但没有办法。大家辛苦了。

名越武艺帖

游戏机只能玩游戏么？玩过的人才能深刻领会里面蕴含着很多深意。

Vol.16

游戏刚刚诞生的时候，它所服务的对象是孩子，但是随着游戏业行业的发展，游戏机的服务群体也在迅猛扩大。随着越来越多的成年人加入到这个行列中，大众对游戏的观念也发生了改变。□责编/蔬菜汁

第十六回　游戏机到底为谁而生

前几天接受了一次采访，记者问了我这个看起来很简单的问题，不妨这次就把它当作这篇文章的标题来讨论一下吧。

我的文章看起来总让人感觉是在强词夺理，这次就进行一次轻松的话题吧。经常看我文章的读者们即使不特意说明，大概也已经发现了……里面有很多值得商榷的内容，总之，大家还是一起来看看吧。

那么，面对本文的题目，大家会给出怎样的答案呢？

相信一定会有很多人回答是“小孩子的东西”吧？诚然，由玩具慢慢发展而成的家用游戏机，原本就是为孩子们而特意准备的。家用游戏机的最初定位是让孩子们能够尽情享受的，是区别于室外游戏的室内游戏，就像扑克牌和强手棋一样，只不过是利用电视画面和手柄作为道具而已。

唯一一个革新的要素是“软件（游戏卡、游戏盘）”首次作为商品出现，并被广为人知。在那之前虽然也有过买一个商品，然后进行更换商品中的某一配件进行游玩的模式，但是与FC这样给人强力冲击力的商品是不能同日而语的。

买FC的时候，很多朋友都会问这样的问题，“买了主机以后怎么玩？”“光买主机的话难道不能玩么？”，所以每当遇到这样的问题时，我就回答，“它就像录像机和录像带的关系一样。”因为这样回答过无数次，所以至今仍然记忆犹新。因为主机的最初消费对象被定位在孩子们身上，所以主机对应的游戏软件的内容最初也都是为孩子而量身定做的……虽



然我很想这样说，但是现实却不是这样。

虽然游戏的内容比较简单，但是却有很多要素不能说是面向孩子而设计的。比如难易度，现在回想一下，那时的游戏真是非常的难，虽然出发点是为孩子设计的，但是随着游戏的慢慢展开，就很难说是为孩子们设定的游戏难度了；然后是游戏的内容，虽然表现力上受到主机性能的限制，但是游戏内容上所表现出的很多东西，都是涉世未深的小孩子们所不能理解的，比如恋爱、失恋的感觉啊，为了达到目的而不择手段的坏人啊什么的，显然，这些与主机的表现界限没有关系。也就是说，最初的出发点是为小孩制作的，但是到达终点时却偏离了方向。为了让第一次接触游戏的人产生非常了不起的感觉，游戏的开发制作人运用各种价值观对游戏进行阐述，在他们的脑子里，“游戏就应该是这样的”。于是，游戏的开发精神被这样传承下来。

在FC出现以后没多久，发生了一场革命，这场革命并非是某个主机的更新换代，也不是出现了令人耳目一新的超前技术。革命的主人公是两个兄弟，被冠以意大利语的名字。革命家所展示的游戏内容的各个方面都将在这之前出现的游戏全部超越。有着鲜艳颜色的背景画面、奔跑的样子、砸碎岩石、进入管道、游泳、跳跃……跳跃的时候，在空中甚至能够奇妙的改变方向，他们的运动性尽情展现在地图画面上，他们是无所不能的革命家。革命家两兄弟后来被叫做《超级马里奥兄弟》。在我看来，马里奥引起的诸多革命性要素当中，最成功的一点就是深刻贯彻了“让孩子们尽享乐趣”的理念。操作、难易度、画面、音乐、角色形态等等，无一不是以孩子们为中心而特意量身定做的。

SEGA和NEC充分利用游戏中的有趣之处可以抓住了小孩们的心这一特点，而制作了大量的游戏软件，每个游戏的特点都对应着孩子成长中的不同特点。在购买年龄上为了让大众接受，SONY等厂商推出了以主机和软件为主的新提案，随着大众化游戏的推行，游戏业界的规模也迅速发展壮大起来。以孩子为消费对象的游戏软件所引起的革命马上传播开来，并成为社会话题，原本对孩子的玩具看不上眼的大人们也被吸引并深深的喜欢上了游戏。任天堂为什么能将最初的理念贯穿到底呢？将“为孩子而生”作为哲学的理念已经深深地嵌入了任天堂的企业文化中，一切以让孩子高兴为目的，这也是我对任天堂始终充满敬意的一点。

看看现在的PS（PS2）和XBOX（XBOX360），当初谁也想不到会发展到如今这个地步吧？假如一个小女孩是从来不玩游戏的，但是如果有一款游戏是专门为这样的孩子而设计的，我想，这个女孩子一定会从此喜欢上游戏。

我们总是将游戏与电影来做比较，不过电影与游戏最大的不同，就是与游戏的消费对象的转变正好相反，起初作为纯粹的记录媒体的电影作品，是以为成人服务为出发点，但是内容以孩子为对象的作品后来居上，成为电影的消费热门，这也许是历史和文化的差异造成的。

还是回到文章题目这个问题上来吧，NGC是以孩子为中心，PS面向的是大众化的多年龄层，Xbox面向专业玩家。也就是说，玩家要先选择适合自己“生长的土壤”（主机），然后在这上面“生根发芽”（玩主机对应的游戏）。随着游戏业的成长，游戏的消费对象也在不停的发生变化，而这也是我们一直想知道的答案，以后消费者渴求的游戏会变成什么样子？也许会有很多种答案，但其中可以确定的一点就是，30岁以上的游戏玩家已经成为占有率很大的消费者，其势头还在不断增加。

为什么会这样呢？因为我们总是不能忘记童年给我们带来美好回忆的事物，30、40年以后，现在还在玩游戏的这些孩子长成大人的时候，不用说游戏的类型，也许那时候连游戏机可能都消失了，也许会有比游戏机更有意思的新事物出现，但是只要这些成年人的心里还在对以前的游戏感到怀念，那么就有再次构筑游戏文化的可能。

游戏主机的软件是否会分为按照主机的不同，它们对应的消费层也不同呢？还是所有的主机都可以做出让各个年龄层的消费者都满意的游戏呢？不管向哪方面发展，明确重点和理念都是关键。游戏的开发者提出想法，根据这个准则来进行游戏的开发。对于文章标题的问题，我的答案就是“游戏机是为大家而生”。我深刻感受到了这个事实，我想，以后的游戏开发者都要考虑一下这个问题。

但是，现在的游戏业界却让人感到有些迷惑，迷惑的不仅仅是制作人，连玩家也感到迷惑。也许游戏厂商精心培养的消费层一下子就会崩塌掉。游戏到底为谁而生？在游戏业界普遍不景气的今天，我想，所有的游戏制作人和制造商们应该重新来审视这个问题了。我的回答就是如此，因为游戏给了我一个实现梦的机会。那么下回见。

名越History

《F-ZERO AX》

2003/街机

2003年，日本在经历了泡沫经济崩塌后，元气还没有恢复，街机市场也十分不景气。名越毅然在街机上推出了人气游戏《F-ZERO》系列的街机版。依靠超高速战斗和竞速射击在日本玩家中博得人气。现在，可以使用镶嵌了自己资料的卡片进行连线战斗。并且可以将之前的挑战结果完全记录下来，在进行一定的卡片设定以后，可以在NGC版《F-ZERO GX》上继续使用已有的资料进行战斗。





VBOX

庶民高清游戏方案 1

高端视频的转换设备 性价比非常高的优等品

随着广大玩家对游戏画面要求的提高，每一代主机都纷纷配置了更多高端的视频输出接口。从最早的射频、AV、S端子、色差到现在的HDMI，每次的视频输出端口升级都给玩家带来了全新的视觉冲击。既然是主机升级，画面自然就成为衡量机能的第一标准，可见虽说画面不是一切，但一部拥有出色画面效果的主机就好比一个拥有清秀亮丽脸孔的少女，总能让人眼前一亮，是震撼感官最直接的体现。

但许多玩家的游戏机伴侣——电视机却因为经济、家庭环境等各种条件没有能和游戏主机一样进行升级，使用的还是传统的大彩电，或者仅有比较低端视频输入口的液晶电视机；想完全体验次世代主机的效果不太容易实现。而近年来大尺寸的宽屏液晶显示器开始普及，给口袋紧张的玩家们带来了新的希望：在自己房间的显示器上打造高清游戏世界！年初的时候我们曾给大家介绍过一款在显示器上也可以对应高清效果、而且对应全部色差输出主机的产品——HD BOX pro；今天给大家带来的则是它的高端进化版本——VBOX！请大家目光不要走开，来看看VBOX的实力吧！

□文/Dr.Game

编者按：次世代的大潮汹涌到我们身边已经有两年时间，或许你已经拥有了自己的XBOX360或PS3，已经在体验着次世代游戏的冲击。但你是否已经顺利迈过次世代堪称革命性的高清（HD）门槛了呢？在次世代主机标榜1080P、HDMI等新标准的同时，你是否考虑到为了体验次世代游戏我们不仅仅要购买一台主机，显示设备的提升也变得同样重要？尽管当前达到真正高清标准的显示设备已经不再像两三年前那样高居天价难以触及，但动不动接近万元的售价对于囊中羞涩的游戏迷来说还是比较遥远。因此如何利用自己手头现有的设备，实现完美体验次世代效果就成了大多数次世代玩家或打算升级到次世代的玩家必须要考虑清楚的问题。

既然这是广大玩家都面临的问题，作为专门杂志为大家解决并找到适合的方案自然责无旁贷，从本期开始，本刊将会为广大读者连续三期评测目前市面上主流的高清视频转换设备，希望能够帮助广大玩家轻松进入次世代的门道，一起享受高清主机的魅力。



第一期，我们先来看看在市场上颇有影响力的视频转换设备HD BOX pro的升级产品——VBOX，使用效果如何，下面见真章吧。

CHECK! 实测——产品外观检验

了解了初代产品HD BOX pro的特点后，我们一起来看看它的后续产品VBOX从外到内有什么改变。

看完VBOX的外观，笔者感觉和专业的视频转换盒相比也不逞多让。但大家最关心的自然还是VBOX的新增功能和实际效果，毕竟视频转换器不是摆设品，实用功能和画面效果才是决定我们是否会购买的关键。下面我们来详细分析VBOX的功能进化之处和实际效果，看看比较于上一代产品有着哪些提高和改变。



↑VBOX的配置，包括本体、色差、电源、说明书和遥控器。





↑VBOX的输入端，齐全的视频和音频端口令人眼花缭乱

进化1 支持HDMI输入

大家都知道HDMI是纯数字信号，而且只需一个插口就集成了图像和音频的输出，其高质量的画面表现和人性化的易用性令微软后来也不甘示弱地给新版的XBOX360增加了HDMI输出。但是现在自带HDMI输入的显示器并不多，而VBOX新增加了HDMI转VGA的设计，想在屏幕上享受HDMI的高质量画面还要等比显示的玩家这次可以一尝夙愿了。作为第一款集成了HDMI输入的VGA BOX，其效果到底如何才是大家最关心的，下面让我们通过实际测试去验证。



↑用HDMI输出，画面细节、层次感和颜色过渡都清晰可辨。



←图为《NBA》在VBOX上的游戏画面，各方面都得到了良好的再现。

CHECK! 基本功能

VBOX也称为HD-360，从名字的含义就可以得知该产品的特点是使所有主流机种都能以高质量的画面输出。当然大家最关心的是VBOX的具体功能和进化之处到底在哪里，下面笔者先和大家回顾一下HD BOX pro的主要功能：

● 视频信号兼容齐全：输入的信号从480i、480p、576i、576p、、720p、1080i到1080p；支持所有主流的游戏主机：PS2、PS2、NGC、XBOX、Wii、XBOX360、PS3和PSP2000。

● 输出分辨率齐全：针对各种不同尺寸和品牌的显示器特意设计了十数种输出分辨率：640×480、800×600、1024×768、1280×768、1280×1024、1440×900、1400×1050、1600×1200、1680×1050、1920×1200和1920×1200RB。

● 可调节项目齐全：可调节的项目包括：亮度、对比度、色温等参数，玩家大可以按自己的喜好来调节达到符合自己风格的效果。

● 等比显示一键实现：可以随时视频画面在全屏、4：3和16：9之间切换，就算在任何显示器上都能还原游戏的原生比例，使液晶显示器和液晶电视机的距离又拉近了一大步。

● 输入输出端口齐全：拥有音频及视频的输入和输出，只要把电脑的声卡、显卡都连接好后，一键就可以使声音和画面从游戏机和电脑之间转换，从此不用再手忙脚乱地在一大堆线材和转换器前徘徊。

● 方便的遥控器操作：作为第一款配置遥控器的VGA BOX，当需要切换音频和画面、调整分辨率参数、等比显示时，都可以使用附带的遥控器就可以直接进行操作，方便了需要边打游戏边BT或看网络攻略同时进行的玩家。

进化2 支持双色差输入

对于Wii、PS2等主机，色差是输出方式中最高端的。而相信现在手上拥有数台主机的玩家一定不在少数。因此VBOX特别配置了双色差输入，以往大家轮流使用几台家用游戏主机时只能来回拔插色差线，十分麻烦；或者使用色差分插盒，但画面信号的损失十分明显，尤其在480P以上的显示时可以清晰看到画面因为信号衰减而带来的波纹。现在VBOX的双色差输入在1080P下仍然不会出现信号衰减，可以一物多用，例如PS3连接VBOX的HDMI输入，XBOX360和Wii分别连接VBOX的色差输入。以后一按下按键就可以把几台主机的画面和声音同时切换。大大方便了数台主机的玩家。



↑图为VBOX的色差输入口，注意色差输入2端可使用随机配置的圆形色差转换线，这样的设计大大减少了VBOX的体积。

进化3 锐度开放自行调节

在以前的HD BOX pro评测中我们提到过：HD BOX pro存在部分的过扫现象，画面周围会有一部分显示缺失；而且颜色稍有过曝，色彩显得稍微浓艳。虽然对游戏的影响不算大，不过对追求完美的玩家而言还是有点遗憾。这次的VBOX果然"知错能改"，经测试已经改进了这两个不大不小的缺点。

↓更自然的颜色还原。





↑经软件测试，VBOX已经消除过扫。

进化4 锐度开放自行调节

部分玩家表示自己接受不了PS2这类本身机能不高的游戏主机在高清表现下锯齿"原形毕露"的效果，他们更喜欢那种比较柔和的画面。针对两大用户群的需要，VBOX采用了开放锐度给用户自行调节的功能。大家可根据自己的需要调整到符合自己审美观的效果。



↑上边的是锐度调低的效果，下边的是锐度调高的效果。

进化5 黑暗画面细节增亮功能

可能大家都有这样的经验：在部分画面比较黑暗的游戏，如《零》、《寂静岭》等，画面较黑的地方几乎连路都看不清楚，就算调高显示器本身的亮度也无济于事，给正常游戏带来了不小的麻烦。VBOX则增加了黑电平延伸功能。用户把这项数值调得越高，画面暗处的细节就越清晰！同时和画面的亮度没有冲突，因此无需担心画面会因此而变得很亮，恐怖游戏变得不够刺激。



↑上图是平时的效果，下图是打开黑电平延伸功能效果。可见VBOX对黑暗画面细节的处理相当理想。

进化6 高速动态画面修正功能



↑左边是没有打开动态画面修正的，角色身上出现了抽丝。"曝气"后人物显示更是白茫茫一片，右图打开动态倍频显示方式后，显示效果终于和电视机、街机一样了。

以前大家通过电视卡或其他视频转换设备在显示器上打PS2的2D对战游戏，都对"抽丝"现象十分恶心，因为角色防御和高速移动时身体会产生一条条横线。大大影响了游戏的心情和欣赏性。VBOX针对这点增加了特别的倍频方式，把这项的数值调高后就不会再看到抽线。使游戏显示更流畅和完美。尤其对于高节奏的2D游戏来说，也可以保持稳定和流畅，应该会让玩家相当满意。

CHECK! 综合评价

VBOX作为一款游戏主机专用的视频转换器，集成了现今家用游戏机最齐全的视频输出接口，而且易用性和效果有目共睹，这些都离不开产品开发者严谨认真的态度，是不断根据HD BOX pro用户的反馈和实际使用需求不断地进行改进的成果。但大家都知道世界上没有100%完美的产品，何况是一款400元以下的民用设备。VBOX当然也存在一定的缺点：HDMI最高只支持到720P，虽然我们的显示器普遍都是24寸以下，720P和1080P在视觉上的区别不大，但终究还是略带遗憾。

本期的视频转换器新品介绍到此已经接近尾声了，希望大家查阅完本文后，对VBOX视频转换器的功能和显示效果带来一定了解，从而可以针对自己拥有的游戏主机和显示器选择到适合自己使用的产品。





PSP破解成熟期的闪耀新星——近期PSP破解要闻

近期PSP游戏大作频频，怪物猎人2G等大作的发售让玩家疯狂，很大程度上转移了玩家对PSP破解的关注。但是PSP破解依然势头不减，特别是一些新作者新玩意的出现让人眼前一亮。

破解 首先还是来看看Dark_AleX和他的新玩具们

在PSP功能已经相当完善的现在，SONY似乎也放缓了对PSP系统的进化，在推出3.90系统后更新了3.93和3.95两个版本升级，其中3.93版强化了PSN游戏，并让日版PSP2000主机也支持了Skype功能（之前只有美版或者欧版PSP2000主机支持Skype功能，而日版PSP2000主机只有在安装3.90M33以后才能使用Skype功能），3.95版系统则主要是支持了玩PS模拟器游戏的时候自定义按键的功能，这样在玩某些PS游戏的时候能操作更加顺手。不过这些都不是很重大的更新，因此一向是只在PSP系统增加了重要的新功能时才会制作新版本的自制固件的Dark_AleX并没有推出3.93M33或者3.95M33的打算，而是计划等到SONY发布4.0系统升级时再重操旧业。那么我们就来看看这位破解大神在这闲暇时间里做了什么：

1、M33自制固件最新版本3.90M33-3

自上次的文章以来，Dark_AleX的M33自制固件只更新了3.90M33-3，在这版中Dark_AleX增强了M33免引导模式的兼容性，《机密武装》和《啪嗒砰》等游戏已经被支持了。因为SONY NP9960免引导模式存在运行ISO拖慢的问题，M33免引导模式的改良就显得愈发重要。


↑3.90M33-3升级软件。

升级3.90M33-3的方法和升级3.90M33-2相同：解压升级软件的压缩包以后将其中的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下。如果你之前已经把PSP系统升级到了3.90M33或者3.90M33-2，那么现在就可以直接运行升级软件升级；如果现在PSP系统还不到3.90M33，那么还需要下载SONY官方的3.90系统升级文件，并改名为390.PBP，放到UPDATE文件夹中（如果没有放390.PBP文件，也可以让升级程序自动帮你下载），然后就可以运行升级软件进行安装了。

2、PSP修复软件Despertar Cementerio v5

在发布了3.90M33-3以后，Dark_AleX还发布了修复软件Despertar Cementerio的v5版本，和之前版本最大的不同就是能和潘多拉电池搭配，在不进入PSP主机系统的情况下直接把PSP的固件刷写为3.90M33-3。Despertar Cementerio的安装和使用方法参考以前电软关于3.71M33的文章即可。

3、神奇的时光机器TimeMachine 0.1

还记得BOOSTER和他那经典的Devhook吗？当初用Devhook模拟高版本系统来运行游戏ISO是最流行的破解方式。而Dark_AleX推出的时光机器TimeMachine 0.1就与Devhook类似，是用于从记忆棒读取并运行各种版本的系统。不同的是，Devhook是在进入PSP系统以后再运行Devhook来模拟其他版本的系统，而TimeMachine则是和潘多拉电池配合，在进入PSP系统前就直接运行记忆棒上的PSP固件，因此就算PSP主机本身系统被破坏它也能使用。它可以在PSP1000主机上运行1.5版固件、1.5+3.40混合固件、3.40OE自制固件；在PSP2000主机上则可以运行1.5+3.40混合固件和3.60M33自制固件，并且能在开机时按住不同的键来选择进入那个版本的固件，或者进入修复软件Despertar Cementerio。


↑TimeMachine安装软件。

TimeMachine可以用于运行新系统已经不再支持的自制软件，例如在PSP2000主机上运行1.5版自制软件，自制软件开发者也可以用TimeMachine方便地测试他们开发的软件在不同版本系统下的运行情况。限于篇幅的关系，TimeMachine的详细安装方法这里就不说明了，感兴趣的玩家可以参考TimeMachine附带的说明文档或者网上的教程。

破解 神秘作者的3.93和3.95自制固件

虽然Dark_AleX和M33小组不会开发3.93和3.95版自制固件，但这也正好给了其他自制软件开发者一个机会，一个没有公开身份的作者（怀疑作者可能是ketchup）发布了3.93版自制固件，这个固件是对M33自制固件进行了反编译，而不是以往某些盗用M33代码的16进制修改版，因此就连M33小组的Mathiuelh都对其表示了欢迎和祝贺。这个自制固件不但包含了M33自制固件的功能，还有一些独特之处，就让我们来看看它的特点：

1、首先当然是使用了3.93核心。

2、包含了M33自制固件的所有功能。

3、能直接在PSP系统中用SELECT键进入恢复模式修改设置，而不需要重启PSP进恢复模式。

4、能在恢复模式中制作潘多拉电池或者恢复普通电池（当然前提是PSP主机的主板支持）。

5、能在恢复模式中开启隐藏MAC地址的功能，这样在主机信息中显示MAC地址的地方就会是一排0。



6、能在恢复模式中开启保存解密版存档的功能（只在M33和NP9960两种免引导模式下有效），相当于内置了HellCat的Savegame Deemer插件的功能。

嗯，看起来确实很有趣，那么让我们来安装它试试吧。这个自制固件的安装方式和M33自制固件很相似，首先将压缩包里的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下，把官方3.93升级文件改名为393.PBP放到记忆棒的根目录（放置位置与M33升级不同），然后只需要去运行升级软件，就会进入SONY官方升级步骤了。升级完成后按圆圈键或者X键重启PSP主机就大功告成。在安装完以后PSP的系统版本信息处会显示Version 3.93，而不是3.93M33一类。按SELECT键可以直接进入恢复模式修改设置，但是却没有了M33 VSH菜单的映射UMD VIDEO ISO的功能，因此也就无法播放UMD VIDEO ISO。另外这个自制固件还无法使用popsloader，需要等popsloader更新。

之后作者还发布了针对3.93自制固件的1.5核心补丁，如果你的PSP是厚机，那么可以选择安装1.5核心补丁，用于运行1.5核心的自制程序。同时这个1.5核心安装程序还会更新自制固件的恢复模式菜单，为其加上待机和关闭PSP的功能。PSP2000主机也可以运行这个程序，虽然不会安装1.5核心，但是也会更新恢复模式菜单。几天后作者再更新了3.93 Update2版，在Update2中修正了SELECT键与PSP系统软键盘的冲突，并且去掉了上面第6个功能（估计是因为HellCat的授权原因），这功能只能用HellCat的插件来实现了。

↑恢复模式中有不少新功能。

完稿的前一天晚上，这个自制固件发布了3.95版，这次它总算有了自己的正式名称——3.95GEN。3.95GEN的刷写方式和刷3.93自制固件相同，刷写完成后，相对于3.93自制固件，有以下更新：

1、使用了3.95核心，官方版3.95系统所有的新功能都能正常使用，例如PS模拟器的自定义按键功能。

2、在PSP界面按SELECT可以进入M33 VSH菜单或者进入恢复模式，这可以在恢复模式中增加的选项进行选择。

3、在PSP界面选择网络升级时，可以从SONY官方、M33的服务器、或者GEN的服务器之一进行下载升级，同样这个也可以在恢复模式中设置。



3.95GEN又能重新使用M33 VSH菜单，因此播放UMD VIDEO ISO的功能也恢复了。而且3.95GEN的升级包中还包含了支持3.95GEN的popsloader插件（难道Dark_AleX这次也有参与？），用于加载低版本的PS模拟器，因此3.95GEN可以说是集各家之所长，不



过在测试时也发现了一些小问题，瑕不掩瑜，希望作者能继续完善这个有自己特色的自制固件。如果安装了3.93或者3.95GEN以后想回归M33自制固件的怀抱，那么请使用神奇的潘多拉电池即可。

破解 PSP2000全屏视频输出插件

PSP2000主机相对PSP1000来说很大一个新功能就是能将画面输出到电视上，相信有些玩家也是因为这一点而选择了PSP2000。但是要在电视上玩游戏却有一些要求，只能使用色差线和逐行电视，如果使用隔行电视或者AV线、S端子线，则只能输出PSP的系统界面用于播放视频，而不能玩游戏。就算使用色差线和逐行电视，玩游戏时画面也无法全屏，而只是在屏幕中间一部分，不得不说让这个功能的效果大打折扣。

为了弥补这个遗憾，由开发者OldPrisoneR和Andy_maN两人制作了一款名为FuSa的PSP插件，该插件的目的就是为了能使用任何电视和任何视频输出线（不管是S端子、D端子、AV线、色差线、D端子线）都能以隔行模式全屏显示PSP游戏画面。目前最新版本是FuSa v1.0b45，在这版中增加了一种全屏模式，从而解决了之前在某些电视上无法真正全屏的问题，并且增加了多种语言的插件。这个插件推荐在3.80M33-5下使用，经过测试，3.90M33下使用这个插件死机的可能性比在3.80M33-5下要大很多。



↑在电视上全屏显示PSP游戏画面。

使用方法：

1、将网上下载的FuSa v1.0b45压缩包解压，把解压后的ENG文件夹中的FuSa.prx文件拷贝到PSP记忆棒的“seplugins”文件夹下。

2、打开seplugins文件夹下的Game.txt文件（如果Game.txt文件不存在就新建一个），在其中加入一行“ms0:/seplugins/FuSa.prx”。当然也可以加到pops.txt文件中，这样就可以在电视上玩PS模拟器游戏了。

3、关闭PSP主机，并按住R键开机进入M33自制固件的恢复模式（或者使用M33的VSH菜单上的重启选项并按住R不放），然后进入Plugins选项，激活FuSa插件，同时关闭其他插件（否则运行游戏可能死机）。

4、用任意的视频输出线连接PSP主机和电视，进入游戏后同时按音量+和音量-两个键激活FuSa插件，就能将PSP游戏画面输出到电视上了。

在游戏中按音量+和音量-两个键激活FuSa插件的时候会显示FuSa插件的菜单，其中“DISABLE PLUGIN”是关闭这个插件，游戏画面会回到PSP主机的屏幕上显示，这时再按音量+和音量-两个键可以重新激活FuSa插件；“SPEED BOOSTER”选项可以选择开启或者关闭，某些游戏在开启这个选项以后运行速度更快；“FuSa's priority”选项表示FuSa插件的优先度，太高的话可能会出现声音问题，默认是76%，但是模拟器等程序可能需要80%以上；“Minimal FPS”选项用于设置最小帧数，对GTA或者PS模拟器游戏等比较有用，推荐是30FPS；“FULLSCREEN MODE”用于设置全屏模式（共三种），如果你发现画面不全屏，调节这个选项即可；“GRAB VRAM TO VRAM.BIN”这个选项是用来DUMP显存，对玩家来说用处不大；“EXIT MENU”当然就是退出菜单了，也可以直接按圆圈键退出菜单。

测试时发现使用FuSa玩某些运算量比较大的游戏时运行速度会有点慢，这很好理解，毕竟是依靠CPU来运算并输出视频，而不是利用硬件机能。因此推荐在运行游戏之前，先在M33 VSH MENU中将运行游戏时的CPU速度调节到333Mhz，这样玩某些游戏效果非常不错。另外，就算是在3.80M33-5下使用FuSa，在激活FuSa插件的时候或者退出游戏的时候，仍然偶尔有死机的现象发生。总之，如果作者能进一步完善插件的运行效率和兼容性，这将是一个很有前途的插件。



←Dark_AleX的主页最近进行了改版。

破解 最后再来关注下破解与反破解拉锯战中的其他事件

最近Dark_AleX的主页（http://www.dark-alex.org/）上增加了PS3主机的LOGO，后面有Dark_AleX官网的管理员Alek的博客的PS3分区链接和PS3 Wiki的链接。不禁让人怀疑Dark_AleX是否开始对PS3主机破解的研究，如果是真的，凭借Dark_AleX破解PSP主机的丰富经验，相信能将PS3主机的破解推到新的高度。然而M33小组成员Mathieulh否认了Dark_AleX着手进行PS3主机破解的研究，网站的改变只是因为Dark_AleX目前对于PS3很感兴趣。Alek也表示PS3分区的开放并不表示Dark_AleX正在研究PS3并将为PS3开发自制固件，而只是一个用来讨论、记载和澄清PS3相关消息的地方。尽管如此，既然Dark_AleX开始对此感兴趣，那么应该对PS3的破解能有所帮助。

SONY方面近期则对PSP2000主机进行了一些修改。之前曾经发现部分PSP2000主机无法制作潘多拉电池（但是仍然可以使用潘多拉电池来刷机），该型号的PSP2000主机的主板被称为TA-085v2主板。而最近SONY将新出厂的PSP2000主机的主板全部更换成了TA-088主板。使用新主板的目的不但在于降低主机的制造成本，同时也屏蔽了对电池的刷写，使得使用新主板的PSP2000主机无法制作潘多拉电池，购买了这种PSP主机的玩家想要制作潘多拉电池的话，只能借助其他玩家不是TA-088主板的PSP主机来制作了。

相比起新版的PSP2000主机来，也许大家更关心PSP3000的消息。现在PSP3000存在的证据已经不只限于之前黑客们在研究3.80固件时发现的pspbtcnf_03g.bin了。在SONY官方网站上，我们可以看到用来表示PSP1000和PSP2000的标签图片，而不久前人们发现了第三张标签图片，上面清楚地写着“3000 Series”，尽管在这一消息被曝光以后SONY方面删除了这张图片，但是这已经几乎证据确凿地证实了PSP3000型号主机的存在。此外，在国内游戏论坛上，也有号称是在国内PSP主机生产工厂的玩家声称PSP3000主机已经开始生产。

新作者、新玩意、新消息的不断涌现，让PSP Scene总是如此引人入胜和激动人心。PSP的破解已经进入非常成熟的时期，在我们安心玩游戏的时候，也别忘了继续关注，说不定什么时候就会让你吓一跳。



□文/长濑湊

CHECK! PSN游戏被完全破解

众所周知，PSP玩家可以通过PS3或者PC登录PSN（PlayStation Network）商店去购买并下载PS模拟器游戏或者PSP游戏，这也是SONY重要的一个销售方式。而PS模拟器游戏早就已经被破解，下载的PS模拟器游戏可以在任意一台刷写了自制固件的PSP主机上运行；但从PSN商店购买下载的PSP游戏（以下简称PSN游戏）就只能在绑定了PSN账号的PSP主机上运行，一个游戏最多可以在5台PSP主机上运行。

PSN游戏基本上都是将PSP游戏的ISO镜像进行加密，然后打包到EBOOT.PBP文件中，当在PSP主机上运行的时候再由固件中的amctrl.prx模块进行解密并运行。曾经有玩家询问是否能破解PSN游戏，但M33小组明确表示不会破解PSN游戏（尽管破解起来并不难），并且也不希望看到PSN游戏被破解。毕竟破解PSP主机可以理解成为了运行自制软件，运行ISO可以理解成为了运行自己购买的正版PSP游戏的ISO镜像备份，但是破解PSN游戏却只能带来盗版，将切断SONY重要的获利支柱。

尽管如此，世界上从来不乏有叛逆精神并希望做英雄的黑客和开发者。CipherUpdate（2008）与kono制作了一款名为NP Decryptor的自制软件，这款大小仅几十K的小软件能将PSN游戏进行解密。只要在正常购买并能运行PSN游戏的PSP主机上，使用NP Decryptor解密这个PSN游戏，解密后就能得到在任何刷写了自制固件的PSP主机上都能运行的ISO文件。在这之后M33小组对PSN游戏被破解表示了遗憾，并希望SONY能够更努力完善他们的加密保护机制。

本着学习研究的精神（汗），我们来看看NP Decryptor的使用方法：

1、首先当然是要用PC或者PS3正常购买PSN游戏并下载到PSP主机上。

2、然后解压下载的NP Decryptor软件，把EBOOT.PBP和npeg.prx两个文件拷贝到PSP主机记忆棒的/PSP/GAME/任意文件夹/中。

3、把下载的PSN游戏重命名为NP.PBP并放到同一个文件夹中。

4、运行NP Decryptor，这时软件就会开始解密和转换的工作，完成后会在记忆棒的ISO目录下生成一个ISO文件，而这个ISO文件就可以像普通的PSP游戏ISO镜像一样在任何一台刷写了自制固件的PSP主机上直接运行。

目前网络上已经有《音乐节拍》、《浮游世界》、《王国冒险》等多款被破解并转换为ISO文件的PSN游戏提供下载，感兴趣的玩家不妨关注。



龙哥热线

最近差不多每天都会以"锻炼身体、帮助减肥"的名义差使小三下楼购买编辑部2008年消夏指定冷饮——老冰棒。

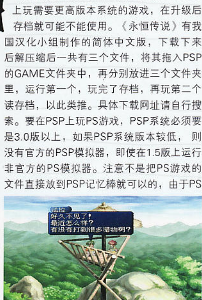
端午节端个脸盆去护城河里划龙舟的龙哥

1、请问龙哥现在除了用模拟器玩"生化危机2"和"恶魔城 月下夜想曲"还有什么方法可以玩？我是"生化"系列的死忠，PS上最爱的两款游戏就是"生化危机2"和"恶魔城 月下夜想曲"了。2、快高考了，不知道现在PSP2000的入手价是多少？谢谢啦！市场现在还有没有PS1？ （江苏高邮 邱添）

1、有办法，买一台PS……2、如果仅是裸机的话，2000系列PSP的价格大致在1100-1200左右，再算上4G组棒、贴膜啥的，一套下来价格大致是1500多一些。至于PS1，如果真想找的话还是有可能找到的，推荐去一些网上的店铺找，淘到PS1这类过时主机的几率还是非常大的，不过大多数都是二手机器了，当然价钱方面还是比较便宜的。

一直想问敬爱的龙哥，怪物猎人2P和2G里面的气球到底是干什么，不会真的只是装饰吧？3.52版系统的存档和3.71版的是不是不能通用？《永恒传说》的PSP版有没有中文版，如果有，麻烦提供个网址，PSP玩PS游戏怎么玩？直接把它拷到ISO里去吗？ （江西东乡 乐源）

这个气球要说没用吧，还真有那么点用处，要说有用吧，实在是有限，所谓气球的作用就是当你对着它摆摆手的话会暂时告诉你怪物的位置，时间很短，只有几秒钟左右。存档的问题，如果在3.52上玩需要更高版本系统的游戏，在升级后存档就可能不能使用。《永恒传说》有我国汉化小组制作的简体中文版，下载下来后解压缩后一共有三个文件，将其拖入PSP的GAME文件夹中，再分别放进三个文件夹里，运行第一个，玩完了存档，再玩第二个读存档，以此类推。具体下载网址请自行搜索。要在PSP上玩PS游戏，PSP系统必须要是3.0版以上，如果PSP系统版本较低，则没有官方的PSP模拟器，即使在1.5版上运行非官方的PS模拟器。注意不是把PS游戏的文件直接放到PSP记忆棒就可以的，由于PS游戏以前都是ISO文件，而官方PS模拟器识别的格式并不是ISO，而是PBP格式，所以必须把原版的PS游戏转化为PBP格式才行。关于转换，SONY官方曾推出了"POP-STATION"这款软件，不过这款软件需要玩家大量手动操作，还有一些函数需要玩家掌握，所以操作起来比较麻烦。推荐使用PSX2PSP和PS游戏转换器这两款软件来转换格式，这两款软件的软件界面非常直观，转换PS游戏格式也非常简单轻松，只要选择了要转换的游戏，然后点击软件上"转换"的指令即可，基本上完全由软件一次性转换完毕。特别是这两个游戏都有中文版，很适合我国玩家使用。对于已经转换好的游戏，可以按照下面的存放目录放置游戏：把含有游戏PBP文件和KEYS.BIN文件的文件夹拷到GAME目录——注意不是直接把两个文件放在GAME目录下，是把有PBP文件和KEYS.BIN文件的文件夹拷到GAME下面，或者在GAME下新建一个文件夹把PBP文件和KEYS.BIN文件拷进去。当然现在我国一些大的PSP相关专门网站也有大量已经转换好的PS游戏提供下载，这时候就可以直接下载运行而不必再自己转换了。



↑《永恒传说》被汉化的是PS版而不是PSP版，但是我们可以在PSP上玩。

龙哥，再向你讨教几个问题，1、PSP版大蛇无双有没有中文版（简体）的？2、最近小P的屏幕内部出现了许多灰尘，清除不了，影响心情，有办法解决吗？3、PSP按键能修吗？请一定回答，再次谢过了！ （山东菏泽 王幸未）

1、有官方出的台版繁体中文的PSP版《大蛇无双》，但是没有简体中文版，因为这个游戏就是动作游戏，况且已经推出过了官方的中文版，虽然是繁体字的，所以没有必要再制作成简体中文版的了。2、PSP屏幕内部进灰的问题，其实推荐事先就贴上保护膜，不然还是比较容易进灰的。进灰后想要清除的话就必须拆机才行了，如果是自己动手拆机的话，一定要选择灰尘很少的环境，不然可能越搞越脏，推荐刚洗过澡的浴室，这种环境下灰尘含量极低，如果对自己动手能力没信心的话也可去游戏店，只不过个人感觉清除灰尘这么简单的事就给人宰几十块钱，多少有点冤得慌，所以还是推荐贴膜进行保护。3、当然能修。你的PSP按键具体是什么问题？一般情况下PSP的按键问题大多是由于里面的积灰所导致，将灰尘清除掉就OK了。如果真的是按键坏掉了（这种几率一般很小很小），也可以去游戏店让帮忙换一套按键，价格大概在80元左右。

龙哥你好，有关于PSP的问题请帮忙解决一下，我买了太PSP玩了4天，有一次玩没电后放了起来，等下次开机开了5-7遍用时10分钟才打开，玩了没半个小时先是方向按钮失灵，2秒后只听"波"的一声屏幕就慢慢变黑了，以后的几次开机就越来越困难，现在拿去修了都一个月了，请问是哪里的问题？修要花多少钱？谢谢龙哥了！ （山东滨州 杨斋）

这个应该是主板的问题，如果你刚刚购买了四天建议你和买机器的商家更换主机，修理的费用需要看诊断出来的结果，如果更换主板的话，花费就会比较大了，如果是平常的问题100-300块钱能够搞定。都修了一个月还没修好，你就别指望了，不知道店家在捣鼓啥呢，干脆一点让那边给换机子吧。

MHP2G里桃毛兽王一般都会在几区啊？总是找不到。 （北京 胡今朝）

桃毛兽王是新手遇到的第一个可能会感到棘手的怪物，其非常有特点，利用不同武器针对它的打法有许多种。桃毛兽王的攻击方式比较多，发怒后脸发红速度相对比较快，奔跑起来对新手威胁比较大。不过桃毛兽王有一个特点，那就是由于贪吃的习性，两种陷阱都对其有效，可以带一些毒/麻痹/睡眠/肉，和猎人战斗时也会自己跑去吃(非怒时)。如果不幸中他的臭屁的话建议新手换区或者找好的时机使用消臭玉。否则不能吃药还是相对痛苦的。建议战前除了必要的回复药外多带一些陷阱以及染色球，开战后先扔染色球，然后就全力攻击，其攻击方式虽然不少但相对比较简单，无非是冲撞、放屁、用爪子搂、挑起来拍在地上等等，看准攻击，即时收刀，调整方向到他侧面，这样很安全。别在他下面，容易被捂住，等其血快差不多的时候就放一个麻痹陷阱，干

↑桃毛兽王的弱点在头部，不过攻击判定不是很好掌握，推荐火属性武器。

万不要利用麻痹陷阱的时间吃药，太浪费，之后全力攻击，麻痹陷阱破后它肯定会发怒，此时可主动换区，调整一下后再回来，如果它是在吃尾巴上的东西，一定要马上阻止它，如果它不发怒了，再跑过去扔个染色球，放麻痹陷阱，再打。等它瘸了或者回去睡觉了，就在它身边放第三个麻痹陷阱，在正面朝它扔麻痹球，如此就能将其捕获，能得到比打死它更多更好的素材。当然，想要将其打死的话也是可以的。打其的关键在于后期利用麻痹对其进行限制。

龙哥好！能否为我解决几个问题。1、我的PSP1006不能联机啦！一联就报错，为什么啊？2、PS2的《生化危机4》听说可以半小时通关，有什么方法吗？完啦！

（云南昆明 赵磊）



1、具体是怎么个情况？是以前能联机最近突然不能联呢？还是部分游戏能联部分游戏不能联？最近有对PSP做过什么吗？还有，出错码是什么，以后这些资料在询问问题的时候最好尽可能的提供一下，否则龙哥也不好判断。这里龙哥只能猜测比较有可能的一种情况是由于你的机器硬降后导致的MAC地址出错的问题，因为这种情况比较常见。这个问题可以用神卡修复的，也可以用MacFixer修复。修复时GAME文件夹核心设置一定要3.XX，不能是1.50，解压后将MacFixer放到PSP/GAME文件夹下；打开WIFI开关,之后运行MacFixer；WIFI灯会亮，修正完后即可按HOME退出，专门用来对付“80410702”出错。2、PS2上的不好说，曾经有人放出过GC版的《生化危机4》最速通关录像，用时1小时39分钟，PS2版由于不用换盘，可能会稍微再快一点点，但是由于这两个版本的主流程一模一样，所以基本也可以认定为最速通关时间也就是上述的成绩了。至于你所说的半小时通关，那是不可能的，相关视频你可以在网上搜索到，所谓“最速通关”都是在对游戏极为熟悉的情况下，经过无数次的练习才能做到，每一步跑动每一次动作都是最为省时的，对BH4真有爱的话可以仔细研究一下人家是怎么打的。

1、什么是色差线？2、什么是EMS？我对这些都不很了解，如果很菜鸟请不要笑得太大声。

（广西宁北 何宗强）



1、色差线的英文是Component Cable，传输视频模拟信号，在视频信号传输中采用的是YUV合成的方法：Y代表亮度信息，U代表蓝色色差，V代表红色色差。这种表示方法的有点是与黑白图像兼容以及节省带宽。一般来说，线材中传输的信号量越大，线材越长，则衰减越大。所以色差线的实际显示效果还是“一分钱一分货”的，尽管市面上也有组装且质量还算凑合的便宜色差线出售，但是原装线的效果还

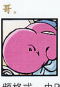


↑虽然色差线的效果并不是最好的，但好的色差线仍然表现不错。

是比组装要好上许多的。例如Xbox的原装色差盒，称为High Definition A/V Pack，附带3根色差线以及2根音频线。视频输出提供色差信号输出，音频输出则提供普通音频输出、未解码的光纤信号输出。接上了色差盒／色差线后，Xbox设置菜单中会多出几个高级选项，提供更高的分辨率输出模式，例如480p、720p，其效果挺不错。2、至于EMS……是英文“Express Mail Service”的简称，中文意思是“特快专递邮件业务”，再简单来说就是快递啦！

1、PSP1000 MM3.71-4玩不了《PATAPON》和《绝对正义》怎么办？2、因为高考，暂时封存小P，据说我的版本玩不了《MHP2G》是吗？那要如何升到第几级？3、PMP格式的电影有什么优缺点？4、看到本期有“问：4、谢谢龙哥；答4.不客气”不禁微笑，谢谢龙哥。

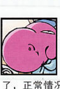
（新疆伊宁 孙翔宇）



1、这两个问题都是同样的，你需要将系统升级到3.80以上才行。2、同上。3、所谓PMP格式是一种新的PSP用视频格式，由PS2DEV的jonny创造，使得PSP可以播放高质量的自制视频。这种格式实际上是把AVI文件做特殊处理，以适合PSP，并不是什么全新的编码方式。可以理解为穿着马甲的AVI。与MP4/AVC相比，PMP格式有它的优点：PMP相当于AVI的变种，画质好，480*272的分辨率，可以用DIVX、XVID进行快速转换，转换速度比MP4和AVC都快。这得益于mencoder的强大效能，包括比PMC转MP4还要快！用vdm+官方编码器可以达到极致效果。而且用PMP进行各种格式的转换都十分方便，视频/音频可以用的码率比较灵活。不过PMP也有它的缺点：只能用于1.50以下的PSP上；由于运行于333Mhz，比起AVC/MP4稍微费电一点，大概费电10-15%，看一部2小时的电影大概费电40%左右。

龙哥啊，你真不厚道，前两期问你，你一次也没登，这一次你一定要回答我，否则……。1、PS2放DVD对光头有损害吗？2、PS239001型能放DVD吗？3、现在从兼容性，功能和性价比来讲哪种DS烧录卡较好？没了！

（山东烟台 张瑀）



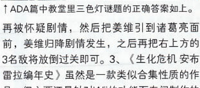
抱歉，没有看到你的问题，来信和回函卡都太多，龙哥无法一一看完，请见谅。1、这实在是个老生常谈的问题了，正常情况下用PS2看DVD也算是“正常使用”了，如果你拿她当DVD播放机的话，那么在播放DVD时的损耗就没有什么了，这不能算是“损害”，只是损耗而已，你玩游戏也一样会造成损耗，没什么好太担心的，光头这玩意儿本来就是消耗品，难道你还指望一台机器能玩上十几年？当然，这里有个区别，那就是如果用PS2玩游戏的话，由于PS2采取的是预读取功能，也就是说只要一开始读取了相关游戏信息之后，那么在游戏运行的过程中是很少会用到光头的；而用来看DVD的话，则必须全程使用光头。之所以有“看DVD比玩游戏更耗光头”就是因为这个原因。而且，相信很多人看的DVD大多是盗版的吧，质量太次的光盘会大大损耗光头寿命，这也是一个常识。2、能。3、关于DS的SLOT1烧录卡，正好本刊的科普园地有一篇非常详细的横向评测报告，强烈建议包括你在内有意购买的玩家认真阅读。

龙哥，本人问几个白痴问题。1、在《生化危机4》中Ada模式中教堂里面的三色灯应各转几圈？2、《真·三国无双3》中“天水麒麟儿”中如何发生“诸葛亮劝降事件”？3、不知《生化危机5》和《生化危机 安布雷拉编年史》是否会在PC平台上推出？

（新疆克克拉玛依 侯皓曦）



1、那个图案和里昂篇中的差不多，只是转了一百八十度而已，给出这个提示，再加上你在里昂篇中的经验应该没有问题了吧，不行的话龙哥再附上谜题的正确答案，不过不推荐先看，还是自己多动动脑筋把这个小谜题解决掉会更有成就感。2、你这是想要收姜维吧。具体的打法是先打倒城外武将，出现姜维被怀疑被迫进军剧情，再把姜维两名副将打倒，出现姜维



↑ADA篇中教堂里三色灯谜题的正确答案如上。

再被怀疑剧情，然后把姜维引到诸葛亮面前，姜维归降剧情发生，之后再把右上方的3名敌将放倒过关即可。3、《生化危机 安布雷拉编年史》虽然是一款类似合集性质的作品，但主要还是针对Wii的功能而专门制作的一款游戏，移植到PC上的可能性不大，虽然把准星换成鼠标也一样能行，但是这样就成了一款没有太多特色的FPS游戏了。至于《生化危机5》，在360版和PS3版发售后一段时间，再推出PC版的可能性还是很大的。毕竟之前的《生化危机4》就有推出过PC版，而且现在越来越多日本厂商的家用机游戏也逐渐开始考虑推出PC版本了，CAPCOM在这方面更是有着相当的经验，只不过是时间早晚的问题。

皇龙逆鳞

究极的忍龙再一次降临，毫无疑问，这是年度最佳动作游戏，无与伦比的爽快感让人不亦乐乎。暴力的美学、如行云流水般的招式、独具匠心的武器，加上华丽非凡的忍术，将这些要素完美的结合在一起，这就是“忍龙”！与强敌交手的紧张感和压迫感，挑战自我成功后的成就感和自豪感，这一切都能够在本作中得到享受，还在等什么，拿起手中的龙剑，与隼龙一起再次踏上新的超忍传说！

□文/七曜

NINJA GAIDEN II

X360	本刊译名：忍者龙剑传2			CERO Z
	TECMO	7800日元	2008年6月5日	
动作	HD-DVD	日版	1人	715K

Point.1 龙舞天岚

本作新加入的终结技系统Obliteration Technique简称OT技，讲这个之前需要先讲解一下本作新增的另一个系统，断肢系统。系列一贯以血腥和暴力著称，本作更甚之。在游戏中有很多可以将敌人进行多段肢体分离的斩杀。首部、双臂、双腿和腰，都能使其与身体分离，像新月棍这种钝器类武器还能爆头，破魔裂风刃这种忍术更能直接将敌人五马分尸。这个系统并不只是为了让游戏更血腥，还和敌人的AI变化、终结技系统紧密相连。被斩掉肢体的敌人，如果没有被断首的则会变得更加疯狂，行动规律有所变化，用一副视死如归、同归于尽的必死决心来作战，被断腿的敌人还会抱着隼龙一起自爆。而对付这种亡命之徒最立竿见影的方法就是使用终结技，靠近一个残疾的敌人按Y键，会自动发动一系列终结技动作，完成之后敌人会被华丽地肢解，整个规程会有特写，而且全程无敌。想有效地肢解敌人需要多使用连续技。使用的武器不同，终结技的演出形式也会不一样，这个玩家们可以自行去欣赏。



Point.2 灵命反转

体力回复是游戏中生存的关键，本作中可以用道具回复体力，但对回复道具做了数量上的限制。大小体力回复、元气回复道具最大值都只能带三个，自动复活道具只能带一个，这些可以在游戏中的宝箱中获得，也可以在商店中买到，或者在敌人身上捡到。神龙像是存档回复点，但只有在泛蓝光时才能回复，红色时只能存档。本作中另一个至关重要的系统就是“生命值自动回复系统”。战斗中隼龙的体力槽在全满状态下呈蓝色，在受到创伤以后，就会发现损失的体力一部分呈黑色欠缺形态，另一部分则呈红色。而在每个战斗区域全灭敌人后，黑色欠缺部分是可以自动回复的，而红色部分只能用蓝魂或者吃药补回来。这样就避免了玩家要不停的靠吃药来补充体力，所以也对本作中的回复药品设置了上限。要注意的是，黑色欠缺部分必须要将该区域内的敌人全灭才能全部补齐。

基本操作	
按键	作用
左摇杆（LS）	移动/使用弓箭和忍术时调整视角
右摇杆（RS）	转换视角
A键	跳跃/潜水
B键	使用弓箭（按住可二段蓄力）/使用投掷类副武器
X键	轻攻击
Y键	强攻击
Y键+B键	使用忍术
LB键	切换第一人称视角
RB键	开宝箱/调查/开门
十字键	快速切换主武器/副武器/忍术/道具（用上下或左右来选择）
LT键	防御
RT键	视角复位/第一人称视角缩放
Start键	暂停/呼出菜单

Point.3 绝对防御

忍龙系列的敌人是会从任何方向进攻，所以本系列的防御系统也有着自己的特色，那就是全方位防御。玩家只要按住LT键，就能自动进行360度的周身防御，还可以取消正在发出的招式，包括组合攻击键攻击，这点对于玩忍龙来说非常重要。忍龙不是鬼泣、更不是无双，不是简单的回避就能避开敌人的攻击，在高难度下，忍龙系列的敌人AI之高，手段之猛绝对令人发指。比如其他游戏里，受到重创以后，有一个倒地时间供玩家来喘息，可以起身后调整一下再来遵循规律战斗，但忍龙系列一但失手，就极有可能被速杀，数秒内一管血瞬间消失，所以防御的重要性不言而喻，这个是生存的基础之一。

Point.4 凤凰焰舞

忍术可以说是忍龙系列中的王牌攻击手段，针对性强，范围广，还有无敌时间，用于解围和保命。要想使用忍术需要先取得想对应的忍术卷轴，本作中所有忍术都能在游戏中捡到，如果错过了，也可以在商店中买回来。本作的忍术相较之前作，称得上华丽而且实用，发动的时候可以用左摇杆来控制方向，选择攻击目标。每发动一次忍术会消耗一格元气槽，元气槽最大上限为5。用魄封珠可以提升忍术的威力等级，最高3级。

Point.5 千里追风

本作取消了系列中著名的回避招式"里风"，而取而代之的是"旋风之术"，也就是俗称的冲刺（按住LT后用左摇杆移动）。冲刺是在战斗中地位等同于防御的必备技巧，必须掌握，也能很好地控制在战斗中的步伐和节奏。旋风比原来的里风更快更迅猛，和本作的风格非常相配，结合跳跃能更有效地回避或展开攻击。本作还有一个非常重要的技巧就是踏墙的"无影之术"，以及其后的两个升级术，这是过关的必备技能，一定要掌握。游戏里很多地方都需要踏墙前行才能继续下去，而且是连续踏墙。对着墙面按A键以后就尽管用左摇杆来控制前进，这样就能随心所欲的踏在墙面上，不用乱按或者多按，只有滞墙时间结束时才再需要按A键来接力，注意节奏感就行。



Point.6 修罗之道

修罗道是系列中著名的隐藏奖励型关卡，本作中也不例外。在一个限定的场地里，将如潮水般汹涌而至的敌人全灭后，就能获得奖励，例如有提升体力上限的九字神珠，所以非常值得挑战。本作中想挑战修罗道必须先在章节2中获得修罗之杵，具体位置是在获得硬壳猛禽爪后，出门来到后院，是一个山道的场景，有一座小庙，将这里的敌人全部清理后，庙里的蜡烛会点亮，就能拿到修罗之杵，这个道具只有这一次机会能拿到，无法在以后的商店里买回来，所以想挑战修罗道的玩家要注意。本作中共有9个修罗道，从章节3到章节11各有一个，这还关系到成就的解锁，每完成一个修罗道能获得15G成就。具体表现形式为一个蓝色的光圈，具体位置，七曜会在流程攻略中标明，请大家关注！

Point.7 风雷云龙



系列里主武器一贯是杀敌制胜的利器，但副武器也有它不可替代的功能和妙用。本作的副武器有双龙弓，手里剑，风车手里剑，爆破手里剑，以及格林水中机枪5种。弓箭是最重要的副武器，射飞龙、对付远程、高处的敌人，BOSS战都要用到，而且也是破解谜题机关的必备品，没此武器，无法过关。装备弓箭后，按住B键就会进入射击状态，注意弓箭的准心是屏幕上的那个小红点，在射击状态下，按住右扳机（RT键）可以放大视角，用左摇杆寻找目标。弓箭的数量上限是30，在箭壶、敌人尸体上或者商店里进行补充，可以二段蓄力，蓄力后威力相当可观，是灭杀杂兵的好手段，BOSS战中要灵活使用，不可做炮台式的原地攻击，而是要多躲避作运动战。爆破手里剑的吹飞效果不错，威力也很大，是突围的利器，而手里剑没有数量限制，是对付蝙蝠的利器。格林水中机枪是在水中作战的专用武器，是利用水压来射击炮弹，所以在陆上无法使用。



Point.8 神威龙剑



本作里全部武器都能升级，升级方法同前作，依然是找我们的铸剑大师村正。在整个游戏流程中，每关都有好几处村正铜像，这就是游戏中的商店了。商店的功能一是升级武器；二是购买道具。一般进入商店首先是查看是否有足够的金钱来升级武器，其次才是购买回复道具。因为武器决定威力和招式，这是游戏中杀敌制胜的关键。不管是升级武器还是够买道具，都需要用到黄魂，杀敌或者开宝箱能获得。注意！本作中有一个非常人性化的设计，就是在之前关卡中，遗漏掉的隐藏道具，可以在以后的商店中买到，例如九字神珠、神命珠、魄封珠等等，如果遗漏掉了武器和忍术卷轴也可以在这里买回来，所以万一有漏掉也能补偿回来。但，水晶骷髅和修罗道通过后的奖励错过了就无法在获得，请一定注意。水晶骷髅可以视为前作中金甲虫的替代品，本作中取消了金甲虫，换为收集水晶骷髅，但水晶骷髅只能解锁隐藏要素成就，不能在商店里交换武器，这点很令人失望。另外，本作中防反技名为"疾风之术"，这也是一个很重要的技巧，因为敌人是会破防的，不可能无限制的防御下去，所以寻找适当的时机转守为攻至关重要！在处于防御状态被敌人攻击后，立刻按攻击键（X键或Y键）就能使出"疾风之术"，防反招式的效果会因武器的不同而有所差别，命中后杀伤效果比较理想。



通关后的成就解锁与追加要素简介

通关后能解除一个200G的成就，中忍难度通关以后会出现上忍难度；上忍难度通关以后会出现超忍难度。下忍难度通关，会获得隐藏服装——暗红；中忍难度通关，会获得隐藏服装——迷彩；上忍难度通关，会获得隐藏服装——黑豹；超忍难度通关的奖励暂时未知。如果有条件的玩家，购买的是港版正版游戏，用在预订时赠送的下载卡，可以使用下载码下载到官方提供的隐藏服装——妖魔。

冷傲的龙之子，封印魔神始动!!

Chapter1 东京摩天楼

楔子：特工索妮亚出现在铸剑大师村正于东京摩天楼顶经营的小店门口。她正在寻查超级忍者隼龙的踪迹，但隼龙目前下落不明，索妮亚带来了全世界空前危机的消息，所以一定要将此事通知隼龙。随着夜幕低垂，邪恶的黑蜘蛛氏族从摩天楼的暗影中现身，他们趁虚而入，在这座城市的街道上横行肆虐……

索妮亚是中情局的特工，来到东京摩天楼顶向铸剑大师村正打听隼龙的下落，因为她得知有邪恶势力正在打算复活邪魔神，使得世界灭亡。正在交谈之际，一个黑蜘蛛氏族的蛛忍袭击进来，索妮亚立即与敌人展开战斗，可惜寡不敌众被擒。正在被敌人蹂躏之时，隼龙及时出现……游戏也正式开始，一开始是一个练手的杂兵，清理后进屋与村正交谈，记得只要是开门都是按RB键。隼龙决定先救出被绑走的索妮亚，出来后就正式进行游戏了，在商店的左边角落里有一座龙神像，这是游戏储存点，在有蓝光的时候可以进行回复。从右边的楼梯下去，一路清理杂兵，来到大门前，进门后到左边按RB键调查开启宝箱。进入屋内清理杂兵，龙剑的蓄力攻击效果不错。小提示一下，沿途上会有一些尸体上能捡到招式卷轴，这是一个指南书，拾得以后就能使出该技能，操作方式上面也有明确的显示。到达第一个需要踏墙的地点，掉下去以后可以在宝箱里拿到无影之术，以后就能踏墙而行了。继续前进来到一处灯堂前，这里的宝箱里有忍术——火炎龙之术。下楼到达一处阳台，对面可以看见一个水晶骷髅，用飞燕可以到达对面拾取。然后跳下去，清理完杂兵后沿楼梯而上，在一排佛像前的宝箱处能获得九字神珠，使用可以增加体力上限，在关键时刻使用可以起到回复道具的功能。一路前行到天井，这时需要用飞鸟之术上去，就是对着墙壁连续按A键。出来后清理杂兵，然后在河的右边尽头宝箱里能拿到一颗神命珠，九颗神命珠就等于一个九字神珠。到达高台，这里也可以用飞鸟之术上去，杀掉射箭的忍者，否则他们会在下一个区域一直追踪射箭，而且高台上有一个水晶骷髅。沿路的长廊上有一处有梯子，在这附近跳下去，在宝箱里能拿到一颗神命珠。从梯子上爬上来，一路来到屋顶，这里的敌人较多，小心应付。经过大门来到佛堂，在这里拿到新武器——无想新月棍。从左边下楼一路杀敌来到一座院子里，清理完房间里的敌人后，在后院会看见村正的铜像，这就是游戏中的商店，可以升级武器和买道具，这里如果有一万的黄魂那么推荐将龙剑升到2级。一路来到摩天楼的对面，隼龙看见一个魔女正在蹂躏索妮亚。他闯进了摩天楼，这里需要在楼梯3层尽头处的宝箱里拿到IC卡，然后回二楼开门进入控制室，从旁边梯子上去，通过通风口出来，用飞鸟之术从电梯井上楼，来到存档处和商店，整理好以后上楼，这时隼龙听见直升机的声音。BOSS战——影忍者罗刹，本关BOSS很轻松就能打倒，一开始用旋风之术避开BOSS正面，在一个安全的角落进行蓄力，打中以后BOSS几乎损失了半管血，再补上几刀或者使用忍术就能获胜，胜利后，魔女伊丽莎白将索妮亚还给了隼龙并乘直升机离开，索妮亚告诉隼龙，敌人已经前往他的家乡——隼之里抢夺邪神像了……



Chapter2 龙之城

楔子：黑蜘蛛氏族的魔爪已经伸到隼之里，他们的目标是邪神像，也就是让邪魔神重生的关键。村里目前能够挺身而出的只有隼龙一人，但是他尚未从上次战斗中复原，黑蜘蛛氏族首领幻心终于与长久以来的宿敌一决生死。看着龙之城冒出熊熊烈火，妖女伊莉莎白冷酷地笑着，束缚着邪魔神的封印已经被破解了……

救下了索妮亚，她告诉隼龙黑蜘蛛氏族已经去他的故乡抢夺邪神像，于是两人赶往位于富士山底的隼之里。回到家乡，敌人已经开始袭击了，沿着山道开始前行，来到大门前，进入清理杂兵后在宝箱里获得神命珠。返回沿着房屋前行，到达水边后，潜水后可以在里面取得水晶骷髅，之后上岸。继续前进，路上会遇到弓箭手的伏击，如果觉得难以对付可以选择直接逃跑。一路来到屋子里，上台子可获得新武器——硬壳猛禽爪。继续来到空场，这里要注意一定不要急着前进，要将这里的敌人全部消灭，包括从山道上下来的，直到佛堂前的



WEAPON 神威飞燕 龙剑（真龙剑）

隼龙的御用武器，毫无疑问也是玩家最爱用的武器，在游戏中占有举足轻重的地位。

名称	键位	等级	名称	键位	等级
亢龙牙	XXXXXX		轰・闪华	左摇杆旋转360度Y蓄力一段	LV3
龙哭斩	XXX→X	LV3	真龙闪华	左摇杆旋转360度Y蓄力二段	LV4
短铜	XXXY	LV4	深红	格档时XX	
虎啸	XXY		十字闪	格档时Y	
牙狼	XXYY	LV2	登龙	在倒下的敌人旁Y	
吉凤	XXYYYY	LV3	虚空斩	跳跃时X	
斑鸠	XXY→Y	LV2	罗刹斩	跳跃时XXXX	LV2
十字文	XX→XX		风雷震落（投技）	跳跃时XXXY	LV2
三光	XX→XY		裂盔	跳跃时Y	
阿修罗之怒	XX→XYY	LV2	绝空斩	往前跳跃时X	
虚空斩	XYX		落龙刃	往前跳跃时Y	
罗刹斩	XYXXXX	LV2	飞燕	往前跳跃时→Y	
风雷震落	XYXXXY	LV2	苍燕	往前跳跃时→YY	LV2
绯龙	XY重按		神威飞燕	往前跳跃时→YYY	LV3
云龙飞燕	XYYYY	LV4	回刃	跳跃落地时X	LV2
风车斩	→X		断头摔（投技）	在敌人附近跳跃时A+X	
疾风斩	→XX→X		飞燕	飞檐走壁时X或者Y	
疾风连斩	→XX→XX	LV2	飞龙刃	攀墙时X	
阵风斩	→XX→Y		空蝉斩	攀墙时Y	
天龙	→XX→YY→Y	LV2	神威飞龙刃	施展飞鸟翻转之术时X	
地龙	→XX→YY→Y重按	LV2	神威空蝉斩	施展飞鸟翻转之术时Y	
血奔	YY		重波斩	施展水上漂时XX	
鬼无双	YYY	LV2	水涛虚空斩	施展水上漂时XYX	
胧・一文字	Y重按放开		水涛虚空连斩	施展水上漂时XYXX	LV2
绝色・八重十字斩	Y重按蓄力一段		渐水飞燕	施展水上漂时Y	
真龙逆鳞斩	Y重按蓄力二段	LV4	云水斩	在水面上X	
苍龙	→Y		翔鹗	在水面上Y	
绯龙	→Y重按		鬼蛟刃	在水面下X	
疾风斩	奔跑时X		鬼蛟连刃	在水面下Y	
疾风连斩	奔跑时XX	LV2	旋风之术	LT+L	
阵风斩	奔跑时Y		风路	在敌人附近跳跃时A	
天龙	奔跑时YY→Y	LV2	风驱	A+X	
地龙	奔跑时YY→Y重按	LV2	飞鸟翻转之术	攀墙时A	
翔鹤	左摇杆旋转360度Y	LV2	止水飘	施展水上漂时A+X	
闪华	左摇杆旋转360度Y重按	LV3	止水切	施展水上漂时LT+A	

WEAPON 八相裂破 无想新月棍

招式非常华丽而且实用，范围广且钳制性强，追击倒地的敌人也非常方便。

名称	键位	等级	名称	键位	等级
龙牙阵	XXXX		水镜	格挡时X	
龙爪阵	XXXY	LV2	弹劾斗	格挡时XX	LV2
闪影	XXY		震月	格挡时Y	LV2
无限突刺	X→XX		驱风	格挡时YYYX	LV2
阴阳突刺	X→XXX	LV2	风雷震落（投技）	格挡时YYYXY	LV2
阿弥陀突刺	X→XXXX	LV3	心月	格挡时YYYY	LV2
晦冥	X→XYX	LV2	死魄	在倒下的敌人旁Y	
风雷震落（投技）	X→XYXY	LV2	朔风	跳跃时X	
日月轮	X→XYY	LV2	晓风	跳跃时XX	LV2
岩融	XYXXX	LV3	风雷震落（投技）	跳跃时XXY	LV2
奇御魂	XYYYY	LV3	幻月	跳跃时Y	
风斗外	→XX		幻流闪	跳跃落地时X	LV2
猛狮子	→XXX	LV2	断头摔（投技）	在敌人附近跳跃时A+X	
乱狮子	Y		一角	飞檐走壁时X	
刃蜘蛛	YYYYY	LV3	罪石崩	飞檐走壁时XX LV2	
刃蜘蛛	Y→Y	LV2	十六夜	飞檐走壁时Y	
刃蜘蛛	YY→Y	LV3	一角	攀墙时X	
刃蜘蛛	YYY→Y	LV3	罪石崩	攀墙时XX LV2	
残花	Y重按后放开		十六夜	攀墙时Y	
八相裂破	Y重按后蓄力一段		十六夜	施展飞鸟之术时X或者Y	
迦楼罗炎舞	Y重按后蓄力二段		偃月	施展水上飘时XY	
残月	→Y		鸦突	施展水上飘时Y	
朔风	→YYX	LV2	晕月	在水面上X	
风雷震落	→YYXY	LV2	皓月	在水面上Y	
月夜影	→YYY	LV2	晶群突	在水面下X	
雾散	奔跑时XX		岚狮子	在水面下Y	
双蛇棍	奔跑时Y		旋风之术	LT+L	
霸界旋	摇杆旋转一周+Y	LV3	风路	在敌人附近跳跃时A	
敛魂	摇杆旋转一周+Y重按放开	LV2	风驱	A+X	
胧影	摇杆旋转一周+Y重按蓄力一段	LV2	飞鸟之术	攀墙时连续A	
天水影	摇杆旋转一周+Y重按蓄力二段	LV2	止水飘	施展水上漂时A+X	
风雷震落（投技）	摇杆旋转一周+Y重按蓄力二段Y	LV2	止水切	施展水上漂时LT+A	

蜡烛点亮，从而取得修罗之杵，这是进入修罗道的关键道具，而且错过后就再无法获得，所以一定要拿到。沿山道前进到洞口，用飞鸟之术连续踏墙上去，沿台阶进入一个空场后，踩踏板来到屋顶，从屋顶上的洞口跳下去，可以在屋子的墙上取得双龙弓。弓箭是本作中最重要的副武器，也是解谜和BOSS战的必备武器，携带数量上限为30，需随时记得补充。一般在必须用弓箭的地方都有补充源，例如敌人尸体、箭壶和宝箱。来到门前可以看见对面的墙上有一个宝珠，需要用弓箭射开，这是一个特意安排的练习，注意弓箭的准心只有那个小红点。开启机关进入房间，小BOSS战，这个和第一关的BOSS差不多，也是用蓄力斩+忍术就能轻松解决。在这个场景拿完宝箱后出门左转上楼，清理完杂兵后，从记录点旁边上楼，在箭壶里进行补充后，去平台上射杀两旁的敌人，然后用踏墙术走到右边房间（先走左边也可以），清理完杂兵后，取得佛青宝石。然后沿途破门，来到另一端的房间，清理完杂兵后，取得朱砂宝石，在房间里还有一个水晶骷髅。回到先前的平台，将两块宝石放到机关上，再用弓射开机关，龙嘴张开了跳进去。沿途上楼，通道上有个方形洞，跳下去是商店和存档点，这里建议还是将黄魂用来升级龙剑，在最上层的宝箱里能拿到九字神珠，在一具尸体上能找到神命珠。从正门进去会看见隼龙的父亲隼乔正在和黑蜘蛛氏族的首领幻心交手，并且落败掉入了火海中，幻心将一座不动明王像切开，在里面取得了邪魔神的石像，并交给了伊莉莎白，这时隼龙冲了进去，伊莉莎白带着邪魔神石像离开，幻心留下来对付隼龙。BOSS战，幻心的攻击手段十分灵活，硬拼绝非上策，应该多用旋风和风驱进行躲避，然后用重攻击进行连斩，飞燕对幻心的效果不明显。打败幻心后，隼乔重新爬上来，他阻挡住幻心，让隼龙去追击伊莉莎白，一定要夺回邪神像。

Chapter3 雷鸣之魔都

楔子：优雅高贵切身为四大魔神之一的艾力克出现在纽约上空，并且对着这座繁华之都降下狂雷。隼龙来到了曼哈顿，寻找从忍之村抢走邪神像的伊丽莎白，众妖魔已经逐步将纽约化为魔界，在雷神的闪电和笑声响彻整座都市的同时，也敲响了隼龙的战钟……

被风雨笼罩着的纽约，隼龙追踪伊莉莎白来到这里，雷神艾力克站在自由女神像顶端肆意操纵着雷电，等待隼龙的到来。本关开始先来到商店处购物，不过要是没有太大需要的话，第三、四章尽量节约黄魂，到第五章用。首先面对一群蝙蝠，用手里剑处理掉，然后会面对一群忍犬，这些狗相当厉害，可别小看它们，建议把它们引到一块以后，用火炎龙术烧死。从大楼左边的门进去，调查门口地上的尸体能得到新忍术——破魔裂风刃，这个对付群体敌人比较有效。上楼梯清理杂兵，在楼梯的最上方有一枚水晶骷髅。出来后用弓射杀对面的杂兵，然后攀住绳索过到对面，从一处破损栅栏下楼，继续前进会碰见新的敌人，紫色魔神。击败它之后由它出来的洞口来到下水道。走一会能在尸体上捡到魄封珠，功能提升忍术的威力，建议优先升级火炎龙术。接着爬上台阶，拿完宝箱后沿台阶前进，从闸门开口进去，先用无双之术踏墙，在平台上拿到一个水晶骷髅，然后进入水中，能拿到一颗神命珠。水中出来后，从一处破玻璃进去，用飞鸟之术上去，然后需要连续用踏墙术继续往上。然后是爬横杆，来到大门处，依然是用踏墙处向上。前进来到巨大风扇的场景，在一具尸体上能取得爆破手里剑，用弓箭破坏风扇中心蓝色的原点使其停下。一共要破坏三个，然后从风扇停下的缝隙中穿过去，到达一个需要用横杆荡过的小窗口。一路用无双之术连续踏墙来到存档点，在这附近有一个很显眼的蓝色传送阵，这就是修罗道的入口，从第三章一直到第十一章，每关都会有一个，是一个生存模式，就是将全部敌人清理干净方能过关，得到的奖励也是非常棒的道具，这关是九字神珠。进去列车轨道，清理杂兵后从右边踏墙进入列车内，一路前行会遇到一群紫色恶魔，然后就是进入BOSS战。BOSS雷钢虫非常好对付，一定要和它拉开距离，然后用二次蓄力的弓箭射它的脸，射了以后不要贪心，赶紧再次与它拉开距离，如此反复就能获胜，它的攻击基本都能用风驱躲过，用火炎龙术轰它也有一定的效果，可以在危机时刻发动，利用无敌时间避开攻击。雷钢虫的翻塌是必然的结果，时不我待的隼龙继续向着自由女神像前进……

Chapter4 魅惑女神

楔子：艾力克已经将自由女神[illegible]的邪恶基地，笼罩城市街道的邪恶灵力正是源[illegible]轰隆隆的雷鸣声仿佛在嘲笑着"自由"的理[illegible]并且预告着人类文明即将面临灭亡的危机。隼龙一定要瓦解邪恶的势力，否则人类将没有明天，当隼龙前往自由岛时，他锐利的眼光正好对上大魔神艾力克。

艾力克站在自由女神像顶端像伊丽莎白

WEAPON 九尾天轮 硬壳猛禽爪

造型类似猛禽的利爪，双手有六个利刃，并且脚上也有爪勾。出招速度快，攻势犀利。

名称	键位	等级	名称	键位	等级
狮子咆哮	XXXXX		玄武邀击·风	格挡时XXXXX	LV2
天狼牙	XXXYYYY	LV2	幻胧穿爪	格挡时Y	
饿狼穿孔牙（投技）	XXXY重按	LV2	狮子拔刀牙（投技）	格挡时Y	
豹尾脚	XXX→XXX		犬猎	在倒下的敌人旁Y	
奔火	XXYY	LV2	飞虎爪	跳跃时X	
虎爪破颚	XX→X		朱雀袭·破	跳跃时XXXX	LV2
朱雀袭·破	XX→XXXXXX	LV3	风雷震落	跳跃时XXXY	LV2
风雷震落	XX→XXXXXY	LV3	八尺鸟	跳跃时Y	
幻胧鹏翼	XX→XXYY	LV3	飞燕	朝敌人跳跃时Y	
朱雀鹏翼	XX→XYYYY	LV3	火麟击	朝敌人跳跃时YXX	
朱雀袭	XX→YYY	LV2	风雷震落（投技）	朝敌人跳跃时YXY	LV2
飞虎爪	XYX		断头摔（投技）	朝敌人跳跃时A+X	
朱雀袭·破	XYXXXX	LV2	飞燕	飞檐走壁时X或Y	
风雷震落（投技）	XYXXXY	LV2	火麟击	飞檐走壁时XXX	
狼牙真断	XYYY	LV2	风雷震落	飞檐走壁时XXY	LV2
白虎大连爪	→XXX		青龙脚	攀墙时X或Y	
白虎穿爪	→XXXY		白鹫袭	攀墙时XX	LV2
狮子拔刀牙（投技）	→XXXY		庆龙断	施展飞鸟之术时X	
狮子王咆哮	→XXXXXX	LV2	瀑布青龙脚	施展飞鸟之术时Y	
白虎穿爪	→XXXXY	LV2	狐月（投技）	施展飞鸟之术时Y	
狮子王咆哮（投技）	→XXXXY	LV2	白鹫袭	施展飞鸟之术时YX或YY	LV2
熊袭	YY		连伏虎爪	施展水上飘时XX	
豪猪	YYY	LV2	伏虎爪破颚	施展水上飘时XY	
猛虎爪	YY→Y		涟如青龙脚	施展水上飘时XYY	LV3
猛虎脚	YY→YY	LV2	鹏鸣	施展水上飘时YY	
饿狼穿孔牙（投技）	YY→YY	LV2	水虎爪破颚	在水面上X	
兽王爪	Y重按		幻胧	在水面上XX	LV3
百兽连爪牙	Y蓄力一段		涟如青龙脚	在水面上XY	LV3
四神兽大连爪牙	Y蓄力二段		水狐蹴	在水面上Y	
地雷也	→Y		蛟牙	在水面下X	
凤鸣	→YY	LV2	爬水轮	在水面下Y	
兽牙脚	奔跑时X		旋风之术	LT+左遥杆	
轰虎连爪	奔跑时YY		风路	在敌人附近跳跃时A	
轰虎脚	奔跑时YYY	LV2	风驱	A+X	
饿狼穿孔牙	奔跑时YYY	LV2	飞鸟之术	攀墙时A	
九尾天轮	摇杆一圈Y	LV2	止水飘	施展水上飘时A+X	
玄武邀击·水	格挡时XXX		止水切	施展水上飘时LT+A	

WEAPON 复仇之风 暗月之镰

速度与力量并重，背在身上翻滚时的动作也很棒。使用时竟会出乎意料地疾速如风。

名称	键位	等级	名称	键位	等级
月穿	XXXXX		尘杀冢	摇杆一圈Y蓄力一段	LV2
消影之术（投技）	XXXXX		大尘杀冢　V	摇杆一圈Y蓄力二段	LV2
雾斩	XXXXXY		徒车	格挡时X	
忌门	XXX→XXX	LV2	三途阁	格挡时Y	
忌柱	XXX→XXY	LV3	赘刺	在倒地的敌人旁Y	
黄泉路落（投技）	XXX→XXY	LV3	阁隐（投技）	在倒地的敌人旁Y	
百鬼夜行	XXXXYYY	LV2	大鸦	跳跃时XX	
羽车	XXXY	LV2	血时雨	跳跃时Y	
拭尸	XXY		百舌躯	朝敌人跳跃时Y	
鬼颚	XYY		百蛇赘（投技）	朝敌人跳跃时Y	
胧车	→XXX		断头摔（投技）	在敌人附近跳跃时A+X	
逆浪	→XXXXX	LV3	百舌躯	飞檐走壁时X或者Y	
逆瀑布	→XYYYYY	LV2	百舌赘（投技）	飞檐走壁时X或者Y	
彝首	YY		复仇之风	攀墙时X或者Y	
火神鸣	YYY	LV2	葬雷	施展飞鸟之术时X	
蛇蛊	Y重按		夜叉鸦	施展飞鸟之术时Y	
黄泉喷	Y蓄力一段		水轨	施展水上飘时XX	
慌霸吐	Y蓄力二段		沙波	施展水上飘时YY	
片食	→Y		莲轮袭	在水面上X	
消影之术（投技）	→Y		水鬼斩	在水面上Y	
云隐之术	施展消影之术时Y	LV2	海楼崩	在水面下X	
鬼门	施展云隐之术时XX	LV2	鲸神	在水面下Y	
鬼柱	施展云隐之术时XY	LV3	旋风之术	LT+左遥杆	
黄泉路落（投技）	施展云隐之术时XY	LV3	风路	在敌人附近跳跃时A	
缢鬼	施展云隐之术时YY	LV2	风驱	A+X	
妖猎	→YY		飞鸟之术	攀墙时A	
凌风	奔跑时X		止水飘	施展水上飘时A+X	
狂轮	奔跑时Y		止水切	施展水上飘时LT+A	
尘冢	摇杆一圈Y	LV2			

展示着自己的实力和作品，并告之伊莉莎白隼龙就放心交给他来对付……打倒雷钢虫后，继续前行，一路来到轨道的尽头跳上站台，从楼梯上去后清理杂兵，用刀砍铁栏使其转动后可以进去拿到宝箱。继续向上，用弓箭打爆铁门后的油桶，炸开铁门，终于回到了地面。清理掉杂兵后，通过踏墙到阳台上可以拿到**水晶骷髅**。从存储点旁边的梯子爬上来到高速公路，这里的两具尸体分别能得到魄封珠和爆破手里剑。从栅栏的缺口可以用飞燕到达对面拿到一个**水晶骷髅**。跳下去在商店旁边的宝箱中拿到**神命珠**，然后由旁边的墙壁用飞鸟之术上去。出来后往左走能拿到宝箱，右走是小BOSS战。此BOSS非常简单，直接闪到其身后，然后砍其腿部，再就是躲避，当它跪地后，上去狂砍，如此反复即可。击败它以后索妮亚驾驶着直升机出现，将隼龙直接送到了自由女神岛，剩下的交给隼龙了。由广场进入展览馆，这里的东西很不错，都必须打破玻璃去拿，有新武器双刀——**严龙·伐虎**，爆破手里剑的补充点，存档点和手记，XBOX的商标也可以进行回复。**另外这里还有修罗道的传送阵，这次的奖励是还魂护符。**一路前行到自由女神像的主体下，上楼清理杂兵后在角落的宝箱里能拿到**九字神珠**，先上楼梯，在存档点旁边上横梁，拿到**水晶骷髅**，然后回到下层，从中间的电梯道用飞鸟之术上到新的一层，出门后的阳台上有**神命珠**。从楼梯和墙壁的中间利用飞鸟术来到更上一层。从旋转楼梯到达最顶端，BOSS战。本次的BOSS是自恋的雷神艾力克，很弱，主要是用风驱绕到其后面，用蓄力斩或者飞燕即可轻松战胜。但要注意不要持续近身战，他的投技很厉害，击败它后，艾力克摔下自由女神像，隼龙前往水城继续追踪伊莉莎白。

Chapter5 水之都

楔子：伊丽莎白的行踪依然不明，她邪恶的计划，也因邪神像可怕的力量遭到释放，而持续进行。不管伊丽莎白究竟去了哪里，邪神像的魔力还是唤醒了另一位沉睡已久的大魔神。风神沃夫的咆哮声响彻了整座美丽水都，并将歌德城堡化为邪恶要塞。

自负的风神沃夫自称是个英勇的战士，想找一位能打败自己的对手，并招呼自己的属下去寻找，谁找到了就将水都的统治权赐于它……美丽的水都，人们正享受着安详恬静的生活。狼人军团的来袭打破了小城的宁静。一只不走运的狼人碰上了隼狼，下场自然是被一分为二。游戏正式开始后，向左行，来到桥边先不要过桥，继续往左下去在尸体上捡到**锁镰**，用它对付新敌人水刺龙的效果很不错。在小船上能捡到**水晶骷髅**，然后去商店将锁镰升级，如果三、四章没有乱花钱，这时足够升级。过桥后来到市场，这里清理一批狼人，经过存档点来到庭院中，桌上有一个**水晶骷髅**。返回后从另一头继续前进，在一具尸体上能拿到**鬼神珠**，是增加元气上限的，整个游戏中只有两颗，十分珍贵，推荐在元气槽空的时候用，相当于补品。继续左行来到喷水池，下水开宝箱拿到新副武器——**格林水中机枪**。这把枪只能在水中使用，是靠水压来射出水弹，主要用于清水雷。穿过水池中的洞来到运河，潜入水中清除水雷，在一桥下有一处水雷非常密集的地方，用水中机枪全部清理干净之后，进去能拿到一个**水晶骷髅**。由一条小船可以登岸，然后在一房间中找到桥门钥匙，左转一路前行，开门后先用弓箭射杀敌人，然后射开机关，放下桥，抓在绳索上过桥，在对面的宝箱中能拿到**神命珠**。直接跳下水，清除水雷后上岸，利用水车的横梁连续跳跃来到操作室中，这里的平台上的宝箱里有**九字神珠**，从旋转拉盘上去拿。由广场进入大厅，清空里面的水刺龙后，瀑布会分开，进入暗门。先往右边走，到尽头获得赤铜钥匙，返回开启铁门从尸体上获得新忍术——**凤凰焰舞**。继续深入到尽头，在圆盘上跳起然后使出重攻击。掉下来到水长廊，**这里有修罗道蓝色的传送阵，这次的奖励是魄封珠。**前进到水池中央潜水下去，通过洞窟来到一个水广场，在中间宝箱里拿到骷髅钥匙，这时BOSS水龙出现。如果在修罗道里补充了弓箭可以在平台上射箭将它屈死，多回避即可。如果没有弓箭只能潜入水中硬砍，多闪避也能干掉它。在它的体力还剩一点的时候，它会仰天长啸，这时接近使用终结技，就能速杀掉它了。水龙死亡使得水广场遭到破坏，但同时出路也出现了……

Chapter6 狼人之城

楔子：水都的运河皆流向一座巨大的城堡，而这座美丽一时的遗迹现在已变成大魔神沃夫的巢穴。沃夫靠他的野蛮统帅着一支狼人大军，他不但性情狂暴，而且又嗜血如命，异常好战，随时等着与世界上最强的忍者，在他精心准备的竞技场上一决生死。

击倒了水龙，先到石阶上的宝箱里取得还魂护符，然后在水中探索一下，有一颗**神命珠**。来到中央有很多石柱的地方，在两根石柱中间，一小块有石板的地方使用飞鸟之术能上到上一层，在商店的对面能拿到一个**水晶骷髅**。然后一路连续的跳跃来到

WEAPON 锁镰

九头龙乱舞

利器与钝器相结合的产物。一首是镰刀，另一头是铁球。用于360度全方位攻击。

名称	键位	等级	名称	键位	等级
面击	XXXXX		洪钟震落	→YYYY	LV2
大扫击	XXXXY	LV2	飞葛	→↓Y	LV2
切耳	XXXYYY	LV2	斩鬼（投技）	→↓Y击中敌人后	LV2
严星	XXXYYYYY	LV3	大剪	奔跑时X	
蛇苦止回	XXXYY→Y	LV2	无明打	奔跑时Y	
夜刀神	XXX→X	LV2	流转	摇杆向下回旋半圈Y	
鹏落（投技）	XXX→X击中敌人后	LV2	飓风	摇杆向下回旋半圈YY	LV2
骸绞	XXYY		荒旋风	摇杆向下回旋半圈YYY	LV3
飞葛	XX→Y	LV2	夜刀神	摇杆向下回旋半圈YYX	LV3
斩鬼（投技）	XX→Y击中敌人后	LV2	鹏落（投技）	摇杆向下回旋半圈Y击中敌人后	LV2
天鼠狩	XY		飞葛	摇杆向下回旋半圈YX	LV2
雪垂	XYYYYX	LV2	斩鬼（投技）	摇杆向下回旋半圈YX击中敌人后	LV2
钓钟震落	XYYYYY	LV2	陇独乐	防御时X	
百篝	XYYXX	LV2	相柳返	防御时Y	
飞葛	X↓Y	LV2	跳鼬	跳跃时X	
斩鬼（投技）	X↓Y击中敌人后	LV2	百篝	跳跃时YXX	
飞葛	X→Y	LV2	雷光打	跳跃时YY	
斩鬼（投技）	X→Y击中敌人后	LV2	流转	跳跃着地时Y	
百足返	→XX		断头摔（投技）	在敌人附近跳跃时A+X	
富狱震落	→XXXXX	LV2	跳镰	飞墙走壁时X或Y	
重雷飞燕	→XXXY	LV2	蛟逆流	使用飞鸟之术时X	
螺旋击	YY		大蛇逆落	使用飞鸟之术时Y	
大逆卷	YYYYY	LV2	泷波斩	使用水上飘时XX	
惨绝人寰	YYYYYY	LV3	落雷飞燕	使用水上飘时XYY	
六花岚	↓Y		丁螺旋	使用水上飘时Y	
大鸣门	↓Y集气		巨蟾震落	在水面上X	
九头龙乱舞	↓Y集气极限		落雷飞燕	在水面上YY	
扫云	→Y		上食	在水面下X	
枫舞	→YYYX	LV2	乱搅拌	在水面下Y	

WEAPON 严龙·伐虎（龙剑·邪神剑）

我王连斩

又名虎牙龙爪双手重刀，这是一种对刀式的双手武器，由双刀组成。

名称	键位	等级	名称	键位	等级
连架裟散花	XXXXX		大涡斩	YY→Y	
连架裟涅盘	XXXXY	LV2	陇·转刃	↓Y	
大乘连刃	XXXYY		鬼龙行	↓Y集气	
如法连刃	XXYY	LV2	天龙八部	↓Y集气极限	
紫电连击	XX→XX		地升斩	→Y	
闪电突刺	XX→XXX	LV2	炼狱阵	→↓Y	
闪电碎裂贯	XX→XXXX	LV3	疾风止	奔跑时X	
穹奇	XX→XY	LV3	疾风·十字斩	奔跑时XX	LV2
我王斩	XX→Y	LV2	疾风·升斩	奔跑时Y	
我王连斩	XX→YY	LV3	疾风·跳降斩	奔跑时YY	LV2
冥府震落	XX→YYYY	LV4	大天升	摇杆向下回旋半圈Y	LV2
唯识连刃	XX→YYYYY	LV4	漫天秘连斩	防御时X	
降龙连斩	XXX→X		漫天人身斩	防御时Y	
钟馗连斩	XYX		地牛翻身	在倒下的敌人旁Y	
钟馗大连斩	XYXXXX	LV2	钟馗连斩	跳跃时X	
钟馗大旋斩	XYXXXXY	LV3	钟馗大连斩	跳跃时XXXX	LV2
钟馗风雷	XYXXXY	LV2	钟馗大旋斩	跳跃时XXXXY	LV3
钟馗天翔飞燕	XYXXXY	LV2	钟馗风雷	跳跃时XXXY	LV2
屠龙飞燕（投技）	XYXXXY跳到墙壁上时	LV2	回旋斩	跳跃时Y	
屠龙连降斩	XYXXXY跳到墙壁上时X	LV2	旋风斩	跳跃时YY	LV3
屠龙连转斩	XYXXXY跳到墙壁上时Y	LV2	飞燕	朝敌人跳跃时Y	
屠龙大转斩	XYXXXY跳到墙壁上时YY	LV3	断头摔（投技）	在敌人附近跳跃时A+X	
屠龙飞鸟	XYXXXY跳到墙壁上时A	LV2	神鹰飞燕	飞墙走壁时X或Y	
钟馗转降斩	XYXXY	LV2	神鹰双斩	攀爬时X	
钟馗旋风连斩	XYXXYY	LV3	神鹰降斩	攀爬时Y	
火龙转降斩	XYY		神鹰回旋斩	攀爬时YY	
火龙连转斩	XYYY	LV3	神鹰舞双斩	使用飞鸟之术时X	
炼狱阵	X↓Y		飞鸟降斩	使用飞鸟之术时Y	
风云斩	X↓YY	LV2	飞鸟转斩	使用飞鸟之术时YY	LV2
神威连斩	X↓YYY	LV3	飞水轮	使用水上飘时XXY	
冥府连刃	X↓YYYYY	LV4	水涡斩	使用水上飘时XY	
唯识连刃	X↓YYYYYY	LV4	飞鹰	使用水上飘时Y	
双连斩	→XX		水涡斩	在水面上XY	
双连十字斩	→XXX	LV2	冲天斩	在水面上Y	
飞翔龙	→XY		莲根斩	在水面下X	
跳降龙	→XXY	LV2	水龙刃	在水面下Y	
龙牙降连刃	YYYY				

山洞的存档点，进入后在一具尸体上捡到**魄封珠**。来到骷髅山，这里换上锁镰，然后用蓄力攻击进行扫荡，将小骷髅怪全部清除。然后BOSS大骷髅怪出现，对付它也很简单，也是用风驱跳到它身后砍腿，因为它的动作超慢，一次就能砍掉不少血，然后它会坐下，这时又是狂砍的好机会，如此不到三回合，它就会一命呜乎，用火炎龙术也能一次轰掉它不少血。击败它的同时，看见它用自己的右手在墙壁上为隼龙划出了一条道路，沿这个通道用飞鸟之术上去。然后一路清除杂兵，并且利用踏墙术前进。一路来到尽头，这里要注意，直接用飞鸟术连续跳上去，而且会直接跌到最下层，出来以后是城堡的断头台，在铡刀处有一个**水晶骷髅**。先上楼在宝箱里拿到补给品，正准备下楼时，画面切换到风神，他正在自负的放出豪言壮语，并发动狂风，整个城堡都卷起黄沙。一路前进来到城堡正面，**先到右边挑战本关的修罗道蓝色传送阵，本次的奖品是九字神珠。**沿楼梯上去，正面现在还打不开，从右边的梯子攀爬而上。这里有大量飞龙，有一具尸体补充弓箭，把它们全部射死。一路清理狼人来到三个横杆处，对着大堂的玻璃进行摇摆，踢破玻璃进入大堂取得青铜钥匙。然后由左边来到厨房，打破木桶露出宝箱，是神命珠。来到大厅，先进左上的门，一路踢门前进，直到武器库拿到黑错钥匙。原路返回上二楼开门，清除爆忍，然后砍掉左边书架上的书，能找到一个**水晶骷髅**。从壁炉里使用飞鸟之术上去，清理杂兵后，再到另一个房间里使用飞鸟之术出来，再次来到正门前，门依然打不开，但有一群狼人出现，清理掉它们获得黄金钥匙。进入大厅，风神沃夫正等着隼龙，他说为两人的决斗准备了竞技场，但不是这里，隼龙有本事的话，就跟着他去，说完后转身离开。清理大厅里的狼人，然后调查王座会出现地洞。下去后出来，再一路向下来到一座吊桥，清理飞龙后进去竞技场就是本关BOSS战。风神已经在这等候隼龙已久，它誓言要在所有狼人面前杀掉隼龙。这个BOSS实力和雷神差不多，不要和他近身战，依然是用风驱绕到他背后，然后用神威飞燕+忍术击败它。获胜后会得到他的**蚀月之镰**，这是一把非常强力的武器，然后就用它清理群攻上来的狼人，清理到一定数量索妮亚就会驾驶直升机来救走隼龙。

Chapter7 飞行要塞戴德勒斯

楔子：狼人的牙城崩塌了，隼龙与索妮亚离开竞技场，奔向天际寻找伊丽莎白的踪迹。伊丽莎白乘着邪恶之翼飞往北方，那里是飞行要塞戴德勒斯的所在地。隼龙必须阻止她，但宿敌幻心所率领的大军却挡住了隼龙的去路。



索妮亚和隼龙驾驶着直升机追踪伊丽莎白到达了飞行要塞戴德勒斯，将隼龙放下后，首先躲在掩体后面，通过掩体上的孔，用弓箭的蓄力攻击破坏掉全部6个炮台。索妮亚驾驶的直升机帮忙清理炮台，但很不幸被击落。进去机仓，这里的敌人有很多战斗机器人，如果觉得它们很棘手，可以用忍术清理。从右边的门进入，在道路尽头的宝箱里能拿到**神命珠**。继续前进，会遇到一个巨大战斗机器人，它的能力非常强，推荐削掉它的手或脚以后，用终结技解决它。一路来到控制室，破坏所有电脑，会获得一个**水晶骷髅**。沿路返回，再次遇到巨大战斗机器人，这次敌人数目众多，推荐用忍术清场，在角落里的宝箱里获得**神命珠**。一路经过一条透明的长廊，来到动力室，用弓箭摧毁所有玻璃管，出来后，先前挡路的激光全部关闭。一路前进到敌人的休息室，从梯子爬上去，这里的宝箱里能捡到**九字神珠**，然后到达存档点，先破坏电脑，然后左右两边的门会打开。两个小房间里，一个能拿到**新忍术——暗极重波弹，另一个则是修罗道的蓝色传送阵，这次的奖励是魄封珠，**本作中的魄封珠一共只有八个，刚好升满4个忍术，所以务必不要漏掉修罗道里的，因为这里的物品无法再到商店里买回来。到下一个房间调查开关会打开地板，跳下去在尸体上能获得**新武器——双拐**，出门后右边有一个**水晶骷髅**。回到最开始的机仓，按下控制器的机关，中间的平台会下降，跳下去。来到飞机右侧出口，先清理掉炮台，然后穿过去，清理掉杂兵，这时索妮亚扛着火箭炮出现帮隼龙解围。看见她平安无事，隼龙的心情也好多了。继续前进来到另一侧的飞机出口，也是先清理掉炮台，然后穿过去，存档后进入会进行BOSS战，依然是幻心，基本和第二关的没什么变化，但是多出了一些杂兵，当体力不足的时候，就用忍术轰杀这些杂兵，可以出现蓝魂回复体力。再次击败幻心后，飞行要塞即将坠毁，隼龙驾驶着摩托车，让索妮亚用火箭炮轰开一个突破口，从飞机上冲了出来，落到了雪地里，这时本关真正的大BOSS熔岩龟出现，它的弱点是头部，上去狂砍即可，但要注意别被它咬住，砍几下以后就用风驱或者旋风回避一下，当它的体力下降到1/4以下时全身都会发出热气浪，但弱点依然不变，打倒它以后，就要立刻按住防御键不放，因为它会自爆，不防御的话会直接GAME OVER。击破了熔岩龟，索妮亚也平安无事的正在攀爬悬崖……

Chapter8 称臣或受死！

楔子：戴德勒斯坠落于雪地的北方数公里处，大魔神塞德尼斯苏醒于此，并对曾经是军事强权的国家构成严重威胁。邪恶的火神向全人类发出来自达拉·戴阁下的最后通牒：接受邪魔神的统治，否则只有死路一条。同时熊熊烈火将要吞噬大地，对于火神的奚落，隼龙心中已有打算。

WEAPON 千花齐绽 双拐

团身挥舞、攻守兼备。此武器招式轻击快速，重击强硬。使用时简直看不清它的运动轨迹。

名称	键位	等级	名称	键位	等级
大覆轮	XXXXX		白花	跳跃时X	
白花	XXXYX		落花流水	跳跃时XXXX	LV2
落花流水	XXXYXXXX	LV2	风雷震落（投技）	XXXY	LV2
风雷震落（投技）	XXXYXXXY	LV2	灭绝之花	跳跃时Y	
千花齐绽	XXYYY	LV3	八叶车	往前跳时X	
孔雀开屏	XX→Y	LV2	破石碎岩	朝敌人跳跃时YY	
燕子花	XX→XX		断头摔（投技）	在敌人附近跳跃时A+X	
花环落（投技）	XX→XY	LV2	破石碎岩	走壁时XY或YY	
真木柱	XX→XY		鹤舞	攀墙时X或Y	
抱月	XY		驱鬼	攀墙时XX	
红覆轮	XY重按Y		鬼噬	攀墙时XXX	LV2
鬼打水	→X		爪红	攀墙时XY	
鬼菱	→XX	LV2	徒樱	攀墙时XYY	LV2
鬼哭神啼脚	→XXXXX	LV3	凤凰舞	施展飞鸟之术时X或Y	
鬼噬	→XYY		驱鬼	施展飞鸟之术时XX	
铁车	YY		鬼噬	施展飞鸟之术时XXX	LV2
四方岚	YYY	LV2	爪红	施展飞鸟之术时XY	
红扇	Y重按		徒樱	施展飞鸟之术时XYY	LV2
春岚	Y一段蓄力		雨月	施展水上漂时XY	
百花撩乱	Y二段蓄力		水闸碎	施展水上漂时YY	
徒樱	→YY		鬼蓟	在水面上X	
御车返	奔跑时X		海月	在水面上Y	
红莲花	奔跑时Y		绯睡莲	在水面下X	
二重岚	摇杆向下回旋半圈Y	LV2	圆鳞剥	在水面下Y	
神剃	施展连击时A或LB+L		旋风之术	LT+左遥杆	
神剃踢	施展神剃时X		风路	在敌人附近跳跃时A	
篝火崩	施展神剃时Y		风驱	A+X	
初岚	格挡时X		飞鸟之术	攀墙时A	
千弁莲	格挡时YY		止水飘	施展水上飘时A+X	
复仇之花	在敌人倒下时Y		止水切	施展水上飘时LT+A	

WEAPON 金龙穿心 双锁镰

双锁镰的招式中有很多腿技攻击，虽然速度和高连击数稍逊双节棍，但是威力更大。

名称	键位	等级	名称	键位	等级
龙凤	XXXXXX		飞猴	奔跑时Y	
屠龙	XXX→XXXXXX	LV2	炮烙	奔跑时YY	LV2
怒斩	XXX→XXXXXYXXXX	LV3	九天	摇杆旋转一周+Y	LV2
风雷震落（投技）	XXX→XXXXXYXXXY	LV3	飞英	格挡时X	
穿山	XXX→XXXXXYYYYYY	LV3	天轮脚	格挡时Y	
开路	XXXXXY	LV2	倚天	格挡时YY	LV2
破浪	XXXXY	LV2	追魂	敌人倒下时Y	
光晕	XXXY	LV2	扫击	跳跃时X	
火坑	XXY		霸王降龙脚	跳跃时Y	
罗汉	XXYY	LV2	烙铁	朝敌人跳跃时Y	
推云	XYX		乱鸦	朝敌人跳跃时YY	LV2
怒斩	XYXXXX	LV2	穿山	朝敌人跳跃时YYYYY	LV3
风雷震落（投技）	XYXXXY	LV2	断头摔（投技）	在敌人跳跃时A+X	
把月	XYY		烙铁	走壁时X或Y	
乱鸦	XYYY	LV2	乱鸦	走壁时XY或YY	LV2
穿山	XYYYYYY	LV3	穿山	走壁时XYYYY或YYYYY	LV3
波涛	→XX		石裂脚	攀爬时X或Y	
疯魔	→XXXXX	LV2	仙鹤	攀爬时XY或YY	LV3
断河	→XXXY	LV2	断狱震落	使用飞鸟之术时X或Y	
麟角	→XXY		仙鹤	使用飞鸟之术时XY或YY	LV3
焰轮	YY		破泷脚	使用水上飘时X	
煌天	YYY	LV2	翔鹫	使用水上飘时Y	
瑞鹤	Y重按		鼓浪	在水面上X	
金龙穿心	Y蓄力一段		荒天	在水面上Y	
灭·金龙穿心	施展金龙穿心时Y连按		水潦	在水面下X	
龙飞凤舞	Y蓄力二段		金莲	在水面下Y	
灭·龙飞凤舞	施展龙飞凤舞时Y连按		旋风之术	LT+左遥杆	
焰吐	→Y		风路	在敌人附近跳跃时A	
腾蛇	→YY	LV3	风驱	A+X	
破阵脚	奔跑时X		飞鸟之术	攀墙时A	
摩天脚	奔跑时XX	LV2	止水飘	施展水上飘时A+X	
天惊脚	奔跑时XXX	LV3	止水切	施展水上飘时LT+A	
破风	奔跑时XXXY	LV3			

火神塞德尼斯是一个极其狂妄的魔神，他对人类下达最后通牒，如果不屈服，将会遭到邪魔神的完全毁灭。本关的火箭炮敌人实在厉害，每次出现都要优先消灭。首先上来通过掩体掩护用弓箭射爆敌人旁边的汽油桶，这样能把火箭兵直接烧死。前进到开阔地，同巨大战斗机器人+火箭兵的混编团队战斗，推荐直接用忍术轰杀，因为马上就有补给。清理完第一批杂兵后到巷子里存档，出来后对付一批忍犬，依然是用飞燕+忍术解决它们。从小门进去，推荐一进去就直接在最右边用飞鸟之术上到二楼，然后先灭掉火箭兵，有两批。清场后可以在一楼的商店里补充药品。从另一头的小门出去，这里画面会提示地上有地雷，千万别踩，瞬间就能爆掉一管血，方法是沿着雪地上的脚印前进就会安然无恙。躲在掩体后面先用弓箭干掉对面大楼里的所有火箭兵，在这个场景的角落里有一个水晶骷髅，来到大门前用弓箭破坏两侧的炮台后，开门进入大厅，从右边的门进入，用无双之术踏墙而上，出来后上大吊环，先荡到最里面的场景，在地上的尸体上能捡到神命珠。再荡到另一个场景，出门到另一间房里拿到吊钟钥匙。返回打开另一扇门，一路下行，楼梯边能拿到一个水晶骷髅。来到屋子里打开柜门，进入秘道，一直来到地铁站。由尽头的楼梯上去，门打不开，返回到列车门，敌人出现，清理后列车开门。在里面拿到水晶骷髅和ID卡，返回开启先打不开的门。进入后是进行小BOSS战，和第4章桥上的BOSS一样，这次他身旁还多了杂兵，直接用忍术轰杀他们可以获得大量的魂。从旧洞进入，沿途可获得一颗神命珠和补充爆破手里剑。进入水道，这里的宝箱里可以拿到神命珠，用爆破手里剑炸开墙上的裂缝进入钟楼。**从楼梯下去开门后会见到蓝色的修罗道传送点，这次的奖励是魄封珠。**返回从另一边的楼梯上去，这里需要连续跳跃齿轮不停向上，途中可以得到一个水晶骷髅。来到最上层进行BOSS战，火神用飞燕能够很好的对付，挨几次重击后，他就会气绝，如此反复即可。打败了狂妄的火神，隼龙继续踏上追踪伊莉莎白的旅途。

Chapter 9 丛林之秘



楔子：隼龙一路紧追着伊莉莎白而来，一直到达了南美洲的魔境。这片不洁之地藏着完成邪魔神复活计划的最后一块拼图。隼龙从布满黑蜘蛛氏族重装部队的红森林中，顺利潜入通往邪魔神巢穴的路。隼龙穿过的原始森林中，藏着远古时期的重大秘密。

来到充满神秘的原始丛林，这里危机四伏，先清理掉路上的杂兵来到水边，下水清理掉所有水雷。来到有存档点的屋子，然后继续下水前进，来到一片大的湖面上，先用弓箭破坏掉所有探照灯，然后再开始行动。水寨上的宝箱其中有一个是神命珠，然后还有一个水晶骷髅。将敌人全灭后会打开一个栅栏，先在河床的尽头宝箱里拿到翡翠石板，然后将其放到栅栏后的开关里，会出现新路口。潜水进入，依然是要清理水雷，出来后，顺着树杆连续进行跳跃，下来后先用弓箭射杀对面的敌兵，然后由绳索爬过去。一路来到记录点，进入洞窟会出现很多的爬虫，将其全部消灭，然后用蓄力攻击破坏掉岩石。进入洞穴，这里满地都是爬虫，会无限出；然后洞穴分支地带里的岩石可以全部敲碎，都是魂。走到深处会遇到小BOSS骷髅虫，对付它推荐武器用大镰刀，在它快接近你的时候发动忍术凤凰焰舞就能使其停下，然后一顿狂砍，如此反复三、四回合即可。只要不把它打死，在这个洞里是可以无限刷黄魂的，足以把所有武器升满，还预备几万黄魂到后期买药品。杀掉骷髅虫后，会出现出口，从洞口跳下去，回到森林会出现大蚯蚓，这里还有一个水晶骷髅。然后在一具尸体上面获得新武器——双锁镰。来到水潭前，站在岸边用机枪扫射干净所有食人鱼。在水池左边的树底下有个宝箱装的是魄封珠。**水潭对面有存档点和蓝色的修罗道传送阵，奖励是黄魂。**调查商店旁的门会出现敌人——电锯魔神，消灭后再回水潭边再次清理干净全部的食人鱼，这时门打开了。一路向前来到悬崖，路上的敌人可以直接跳过去。在悬崖上看见伊莉莎白乘着飞龙正欲离开，命令两只护驾的飞龙来对付隼龙，BOSS战。场地里的尸体上能补充弓箭，对付它们必须有耐心，因为飞龙的攻击力实在是太可怕了。在它们准备发射火球的那几秒预备时间里，用弓箭二次蓄力射击，然后不停地用风驱躲避，在它们攻击完之后，再立刻蓄力瞄准，等它们准备攻击的时候射击，如此反复。用火炎龙术，一次也能同时打掉两只龙的不少血。射杀飞龙以后，隼龙终于接近魔神的神殿了……

Chapter 10 祭献神殿



楔子：在一片血雨中，伊莉莎白将邪神像高高举起，面前的瀑布似乎因为畏惧这雕像而在中间让出一条路。瀑布后出现一道通往巨大洞穴的裂口。浓烈的血腥味从到开的巨岩深处散发出来，达拉·戴阁下将在这座祭坛再次将生命之吹息入邪神像中。这时，隼龙也已经到达了附近。

天空中祭起了血雨，所有的魔物都和血雨产生了共鸣，血涂化了。从本关开始，基本进入了游戏的终盘阶段，敌人都进化为最终形态。在需要踏墙的地方先下去在宝箱里捡神命珠，然后连续踏墙，在一个狭长的地带，会分两次遇到两只大蜘蛛，就是第一关的BOSS，打法相同。通过山洞，这里必须把所有的大虫全部消灭，才能开启石门。在出口附近，踏墙壁跳到一个高台上，能拿到一个水晶骷髅。跳下洞口，在下面的柱子旁还有一个水晶骷髅，然后沿途前进，在一个圆盘处，跳起来重击，放下一个超大的吊篮，消灭水刺龙后，在尸体上能拿到魄封珠。**继续前进就能看见修罗道的蓝色传送阵，这次的奖励是黄魂。**然后又会遇见一个大圆盘，依然是跳起来重击，在放下一个吊篮，清理敌人继续前进。这时会引发剧情，伊莉莎白在祭坛裸舞祭神，凶魔天帝达拉·戴命令她出击杀掉隼龙。画面转回到隼龙这边，一路杀到神殿大门前，提示需要道具才能打开大门，去重击最后一个圆盘机关，放出飞龙，按第九关打BOSS的办法杀掉它，这次只有一只，太好对付了。射杀后获得骨雕，将其放在门前墙壁上开启大门。现在迎来游戏中最令人振奋的时刻，在一条狭长的台阶上，进行百人斩，真的有一百人，绝不夸张。这里会出现严重的拖慢现象，不要冲得太猛，一点点地引他们到一起，然后用忍术轰杀。武器推荐锁镰，因为攻击范围广。完成百人斩后进入神殿，这次的BOSS是血神伊莉莎白，她现出了真身，是一个蝴蝶。打她可以采取防守反击的战术，待其近身后，用重攻击狂砍即可，这也是个很弱的BOSS，如果和她保持距离，会遭到她尾巴的穿刺攻击。击败伊莉莎白后，幻心出现，他告诉隼龙邪神将在他的家乡富士山复活，他也会在那里等待与隼龙的决战。

Chapter 11 淬炼之途

楔子：隼龙返回位于富士圣山庇护下的隼之村，这是隼龙在前往邪魔神复活之地前的最后一站，之后他将前往威胁整个世界的邪恶力量源头。手中持着龙剑的隼龙，全身都充满深不可测的力量。魔界的邪气从山顶缓缓散发，黑蜘蛛氏族首领幻心正迫不及待地等待着将龙族杀个片甲不留。隼龙与幻心命中注定的决斗即将展开……

回到自己的家乡，这里已被血洗，没有任何生机，幻心率领黑蜘蛛氏族的全部精英在此严阵以待，摆出了誓与龙族你死我亡的生死决战。这时铃音给隼龙带来了龙之眼，是他的父亲托铃音带给隼龙的，并告之隼龙，他身体正在康复中，不必担心。隼龙将龙之眼装到了龙剑上，激发出了他的真正能力，进化为真龙剑。本关基本全部是杀敌，熟悉的隼之里充满硝烟，沿山路一直前进到广场，可以捡到地藏之首，然后上山路在吴叶的墓碑上拿到吴叶房间的钥匙，返回到第二章拿修罗之柞地点的附近房屋，能打开吴叶房间的门，在里面获得另一颗鬼神珠和风车手里剑。返回先前对战一群忍犬的场地，这里有一间房可以进入，从梯子上去，然后从窗户里跳出来，消灭敌人后前行，会看见一排佛像上缺一个脑袋，将之前获得的地藏之首装上去可以获得一箱黄魂。佛像正对面那条路进去，这里能拿到一个水晶骷髅，然后通过大桥，沿山道前进，山道上有个供奉的盒子，破坏后拿到一个水晶骷髅。路尽头潜水钻洞，出来后一路来到山洞，在山洞存档点旁边，**里面有最后一个修罗道的蓝色传送阵，奖励是九字神珠。**从存档点对面攀岩而上，进入屋内，清理所有敌人，出屋后从一个井口跳下去，在洞口的尸体上能捡到神命珠。一直前进到最下层，能在一个洞里捡到水晶骷髅。用飞鸟之术返回上层，在空旷地发现一条直通对面山崖的绳索，顺绳爬过去存档。一路杀敌前进到一个非常大的场地，出现了爆忍和忍犬，这个场地能在尸体上捡到最后一颗神命珠，一共正好18颗，等于两颗九字神珠。最后来到富士山底，幻心已经在这里等隼龙很久了，这是他们的生死决战！这个BOSS的打法还是和第二关和第七关相同，胜利后，邪魔神已经开始了复活，隼龙也踏上了拯救人类的最终之路，到本章完结之时，所有隐藏物品的收集都已告一段落，最后三章完完全全是BOSS战，只能升级武器和购买回复品。



Chapter 12 混乱之始

楔子：富士山的深处是一个炼狱般的无间世界，而这里也正是达拉·戴阁下举行邪

魔神复活仪式的场所，邪魔神胚胎的每一下心跳，都意味着全人类又往死期更加靠近了一步。隼龙进入这个从未有人涉足的冥界，他还不知道自己踏入的是黄泉，这里到处都是步履蹒跚的死人……

本关开始，隼龙踏上了炼狱之途，他让索妮亚不要跟他同往，因为他自己清楚的知道，这是一条黄泉不归路……本关基本都是一条直路，会进行三场BOSS战，建议路上的杂兵可以直接跳过，因为他们很伤血。第一场是对付两只熔岩龟，打法和第七章一样，直接砍脑袋，用旋风或者风驱躲避即可，要注意的是，两只被打死的时候，都同样需要防御他们的自爆，否则还是会直接GAME OVER。接着前进来到真正的火焰炼狱，这里守候着复活的火神，他是本关最强的BOSS。如果他在空中就不必与他纠缠，直接躲避他的攻击即可，然后等他落地后近身狂砍，但要见好就收，他也会近身的投掷技。击败火神后获得魔焰之心。注意观察有一个山洞，这里需要先下到岩浆里清理洞口的水雷才能前进，好在数目不多，时间不需要很久。进入山洞会有存档点。前行来到迷雾之森，这里的敌人不用管，直接跑到尽头对战复活的风神，这次他的身边还带了一队半人马，可惜他们基本都是给隼龙送蓝魂回复的，用两次忍术就能将他们轰杀掉一半。对付风神感觉比第一次更简单，不停用飞燕+风驱就可以，感觉这是游戏中最弱的BOSS。

Chapter13 无间炼狱

楔子：据说只要堕入这片寒冷的冥府深渊，便注定永远无法重见人世光明。在追击邪魔神的过程中，隼龙碰到了一位美丽的囚犯，难道这只是魔神所创造的幻象？邪恶魔爪正伸向索妮亚，她跟着隼龙一起来到这里。隼龙必须突破真实与虚幻间的阻碍，才有办法返回人间。

击败风神后获得兽岚之心，继续前进。首先是遇到一对钢铁蜘蛛，用风车手里剑蓄力或者忍术可以轻松消灭它们，必须全部消灭才能开门。然后是一队电锯魔神，依然是要全部消灭才能前进。来到一个三岔路口，向右走可以拿到回复品，还有存档点进行回复。出来后干掉一队半人马和忍者前往对面的门。这里面全部是敌人的肉囊，劈开后会出现敌人，有忍者、爆忍和大蜘蛛三种，主要是地形条件很差，大蜘蛛一定要消灭，否则它会不停的追踪隼龙进行攻击，必要时放忍术好了，最后有补给。一路破除所有肉囊到达存档点，继续前进会看见很多飞龙，不要理会它们，直接跳下去就是BOSS战。雷神抓住了前来增援隼龙的索妮亚，并将其囚禁在笼子里。愤怒的隼龙对雷神展开攻击，也和第四关差不多，但他不吃忍术，只要发动忍术他就会用风雷护体，但这招硬直时间长，等他转到停下来，隼龙的龙剑早就砍上去了，杀掉雷神救出索妮亚，向着最终的祭坛前进……

Chapter14 血域

楔子：为了拯救索妮亚，隼龙在怨灵大军中浴血奋战，这些怨灵如今因冥界里的邪恶力量而重。现在他将面对大魔神之女王，并展开最终的生死斗。达拉·戴的邪恶魔法已完成，邪魔神的复活之日迫在眉睫。龙族忍者势将面临最后的生死关头。

获得苍雷之心后，终于来到了本次战役的终点，与邪恶势力和邪魔神决战的时刻到来……一开始首先是对付钢铁蜘蛛，还是风车手里剑蓄力+忍术将其全灭，在商店补充药品后，下一场景是对付一群半人马，不要与其正面交锋，最好站在路旁用弓箭射击，然后再砍之。全灭后继续前进，血池里的食人鱼根本不用理会，直接进入大门即可。这里再次遇见了幻心，他被邪魔神复活，这次可不像前三次吃招，最好的战法是在用旋风回避攻击后，近身连续的重攻击。击败他以后，他会将邪神剑交给隼龙，并请他代为继承自己的信念，严龙·伐虎会被龙剑·邪神剑所替代。接着是复活后的血神伊莉莎白出现，基本和先前一样，但会连续放出吸血球，用风驱连续跳跃来闪避，击败她以后会获得赤血之心。进入时空空洞，这是最终决战的地点，将四大魔神的心献给黑暗之门就会开启。无视里面的敌人一直来到凶魔天帝达拉·戴面前。最终BOSS战的序幕拉开，魔帝在空中的时候只管回避，他会将四只触手插到地上就会使出追踪的光柱，看清地上的阴影就很好躲避。等他落地后直接硬砍即可。将他打倒后，他把自己祭献给邪魔神使之完成复活。邪魔神第一形态很好对付，在它开始往上爬时，隼龙开始往右边沿路向上前进。当他停下的时候，就用弓箭蓄力射他的脸，当他露出腹部的光球时，就马上射光球，如此反复。然后他会继续往上爬，这时就用飞鸟之术追着他继续射，方法和前面相同，一直将他埋葬为止。这时索妮亚也逃了出来，两人正欲离开，隼龙手上血滴落了一滴到邪魔神的尸骨上，居然使他的本体完全复活（这段剧情很扯，请大家无视）。进行最终战，邪魔神是在空中飘浮的，一般的攻击很难有效的攻击到他，这里推荐装上大镰刀，在悬崖边按住防御待机，将BOSS吸引过来，他会放激光，在发激光的瞬间用旋风术躲避两次，然后用大镰刀的重攻击狂砍，如此反复，受到BOSS攻击的时候就使用忍术的无敌时间来躲避，反正是最后一战，药品上也无须保留。战胜了邪魔神，隼龙和索妮亚一同成功脱出，沐浴着富士山顶的晨曦……



龙剑/真龙剑 Dragon Sword/True Dragon Sword



龙剑是日本传说中的神剑，在龙族子嗣中已经传承了数代。这把剑是由远古的龙牙雕刻而成，剑刃异常锋利；死在这把剑下的恶魔无以数记。只要这把剑存在于世上一天，他的主人必然是龙族的后裔。一旦龙之碧镶入龙剑剑柄，便能释放出潜藏在剑身的龙魂之力。此时，龙剑将转变为真龙剑，其力量也将达到最高峰。由于真龙剑拥有足以颠覆太平世界微妙平衡的力量，只有在必要的情况下才能使用真龙剑。因此长久以来，人们总是将龙剑和龙之碧分开保管。

龙剑·邪神剑 Blade of the Archfiend



如果同时双手各持真龙剑和邪神剑，将激发出难以估计的远古力量。虽然远古时代的传说已有邪神剑的记载，不过其真正起源却不可考。目前普遍认为这把剑是由邪神陨石的熔铁所铸造而成。当囚于其中的邪神魔力与持剑者的力量相呼应时，整个剑身将会激盈出炫目的火花，邪神剑的剑身上铭刻着神圣而难以理解的符号，其意义应该是"颂扬由混乱而生的秩序"。邪神剑同样由黑蜘蛛氏族传承了数代，历代的主人都是氏族中最强大且最残暴的人。

双锁镰 Vigoorian Flail



这种非正统的锁镰是欧洲中古世纪带刺武器的衍生物，起源于中世纪的威格鲁帝国。相传这种武器原本是两端各有尖刺的链枷，但随着时代演进，链枷的两端便改为刀刃。双锁镰的挥舞方式很像东方的双节棍，不过历史上并没有记载两者是否相关。在一般战争中，几乎很少会有人将双锁镰当成正式武器。隼龙曾经在一代中使用了双锁镰当武器，至于使用感想，隼龙的心得是：还不赖，看来隼龙似乎非常喜欢这种武器。

暗月镰刀 Eclipse Scythe



这把巨镰一直以来都是狼人魔神最重要的武器。刀身设计源于自然界的日蚀现象。暗月镰刀最早起源于远古的献祭仪式，当时狼人之王遭到推翻，尸体被抛到大马士革钢铸成的缸里，而暗月镰刀正是由这种钢所锻造而成。当初在敲打成形时，制刀师傅借由反复将镰刀刺进活人体内来淬炼刀刃。据说如此残酷的过程进行了整整九天，镰刀才完全冷却下来。

双拐 Tonfa



双拐是琉球古武术的代表性武器之一，源于现今的冲绳。双拐的攻击距离不长，但是使用起来相当灵巧，而且有多种持拿方式，可说是攻守兼备的武器。双拐的表面完全镀上一层高密度且质地坚硬的碳化钨，因此不仅轻巧灵活，还兼具强大的破坏力。双拐没有刀刃，无法进行劈砍攻击，但却能藉由让人粉身碎骨的力量来弥补此方面的不足。

锁镰 Kusari-gama



锁镰是传统的忍者武器，结构为在铁链的一端附着铁秤砣，而另一端则绑在镰刀的握把上。锁镰可用来进行丰富多变的攻击招式，但操控起来相当困难。锁镰是由具有一双巧手的铁匠冥户铁斋所制，其铁链的长度与铁秤砣的重量有一定的限制，因此在使用上比一般武器困难许多且难以捉摸。传奇铁匠冥户最擅长制作奇门兵刃，但不论如何，村正都对于他的作品不屑一顾。

硬壳猛禽爪 Falcom's Talon



这种武器是手甲钩的进化版，自古就是忍者的重要武器之一。钩爪的设计就是猛禽强大力量的化身。使用这种武器时，铁钩不仅会绑在双手，而且刀刃也会绑在双脚上。所有精通武术的忍者都会手脚并用。硬壳猛禽爪的刀刃本身不长，不过每个刀刃上所附的多重刀片却可弥补此不足。此设计可增加整体切割面，并且产生可怕的破坏力。硬壳猛禽爪一直以来都是令人闻风丧胆的武器。

无想新月棍 Lunar Staff



无想新月棍是具有东方风格的长棍，据说此名源于对月亮神秘力量的推崇。当月亮进入满月或者新月阶段时，棍柄的密度也会随之提高，重量自然也会稍微增加。无想新月棍的棍柄取自坚硬柳木，再涂上特殊的油蜡而成为异常坚固的材质，之后在裹上动物肌腱，然后覆上一层骨胶固定。最后，钢壳会裹住整跟棍子。棍两段是由高比例的秤砣合金制成，其中含有从陨石取得的铱金属。

隼龙 苍龙神的传承

龙剑守护者 再度封印邪魔神

龙之忍者舞蹈血之盛宴

今年是《忍者龙剑传》系列诞生20周年，誉满全球的超级忍者隼龙，作为ACT游戏的始祖之一，早已成为动作游戏领域的王者，如果说无双所诠释的是动作游戏的爽快；鬼泣诠释的是动作游戏的美学，那么忍龙则诠释的是动作游戏的真谛！爽快、暴力、美学，这些特征都在忍龙系列中一一体现，板垣伴信将自己的灵魂注入到自己塑造的隼龙中，隼龙仿佛就是板垣的人格附体，用肢体语言来表达自己的人生哲学，隼龙——忍者龙剑传永远的主角！ □文/七曜

隼龙，隼流忍术的继承者，孤傲自赏的现代超级忍者，是历代《忍者龙剑传》系列的主角。除了对忍者刀、手里剑和锁镰等这些常用忍者兵器的外，作为一名全能的忍者，巨斧、大刀等大型兵器用起来也是轻车熟路。并且掌握着各种忍术和绝技的使用，火炎龙之术、百雷锤之术、飞燕、里风等等，也都同他人一样齐名。他出身于龙之一族，使命是守护世代相传的黑龙丸，龙剑和龙之眼三件宝物，他的祖上是被称为“龙之一族”的人，家族世代守护着龙剑和黑龙丸的封印。世界上有很多邪恶的组织想利用黑龙丸的力量来征服世界，隼龙在系列的每作中都是与这些邪恶势力展开宿命之战……用真龙剑夺回黑龙丸就是每次任务的主旨。龙的族人是在古代神话时代就存在，因消灭罪恶的邪神而兴起。其后裔在随后的历史又以龙忍者而闻名，也就是今日大家所熟悉的“Hayabusa”忍者氏族。一直以来这个氏族的历代领袖总佩带着一把传奇的龙剑，用以铲奸除恶。而无情的命运，总是将这个氏族与他们的世仇，邪神串联在一起。黑龙丸是传说中的武器，相传是由黑龙骨刻成，在远古的神话时期，这把刀曾在世上掀起了一阵腥风血雨。就因为它所带来的邪恶力量，龙族协力将其封印住。而深锁刀中的，则是饱受煎熬的黑龙之魂。龙剑则是当年龙族的古代战士们用来屠杀黑龙的宝剑，由龙神之牙制成，后来又成了Hayabusa的忍者氏族，也就是现今龙族子孙们世代相传的宝物。而龙之眼则是解封龙剑的神器，它所释放出的神力能使龙剑进化成真龙剑。



1988

《忍者龙剑传街机版》/1988年/ARC



名扬四海的《忍者龙剑传》系列的始祖其实是一款最初登陆于街机的游戏，它于1988年登场作为一个巨大的横版动作街机游戏登场，游戏的首作就以超高的难度著称，设计者大胆地做出了"敌人会在任何方向进攻"的设定，这与当时的大部分动作清版游戏的设计理念背道而驰，极具挑战性，也以标新立异的旗帜让广大玩家第一次领略了隼龙这名超级忍者的风采。本作拥有出色的手感，版面设计也可圈可点。如果操作得当，隼龙翻腾跳跃斩杀敌人就如同行云流水一般，忍术的使用也使战略性大大地增强。为了迎合欧美人的口味，游戏在英国发售时将名字改为《影子武士》（Shadow Warriors），而针对北美市场，选择了《忍者外传》（Ninja Gaiden）这个译名，而且这个名字也一直被不少玩家熟悉。

1988

《忍者龙剑传》/1988年12月9日/FC

首作在街机上叫好使得当时精明的TECMO公司对当时刚刚新起的家用机打起了如意算盘，也成就了忍龙系列至今无可比拟的动作游戏王者地位。1988年12月9日针对Nintendo娱乐系统的游戏版本大约在街机推出后的大半年后开始在当年家用机的王者FC上发售，它与街机完全不同甚至表现更出色，可以说，这根本不是一款移植作品，而是一款进化型作品。虽然单单只是简陋的画面，但至今还有不少玩家的心目中认为它是忍龙系列里难度最高的作品。

1990

《忍者龙剑传2・暗黑的邪神剑》/1990年4月6日/FC

1990年4月，前作的成功使忍龙系列的续作继续在FC主机上以卡带媒体的形式登陆。随着开发技术的逐渐成熟，本作更丰富了动作，强化了手感，在游戏平衡度以及娱乐性上有很大的突破，难度有所降低，更容易让人上手。二代的剧情主线是围绕着"邪神剑"（the Sword of Chaos）展开，邪神剑由邪神之骨制成，在二代中敌方召唤邪神的关键道具，辗转于凶魔天帝和邪鬼王之手。凶魔天帝是一代邪鬼王之乱的幕后指使，于二代亲自出马重燃战火，他试图用女主角艾琳做诱饵，借助龙的超忍之血和邪神剑开启通往地狱的黑暗之门，失败后他杀害了艾琳并将她的灵魂送到了魔界，愤怒的龙直闯魔界，与凶魔天帝及其他的手下展开了激战，在这里最后龙遇到了宿命之敌邪鬼王，再一次将其打败后，龙使用自己的龙剑为代价救活了艾琳。很多人觉得《暗黑的邪神剑》是系列里最完美的一作，综合水准占全系列最高。

1991

《忍者龙剑传3・黄泉的方舟》/1991年6月21日/FC



1991年6月21日，TECMO趁热打铁，再接再厉，在FC上推出了忍龙系列的第三作《黄泉的方舟》作为本系列的完结篇。在场景风格上与前两作相比，本作的变化也相当大，战斗舞台中有很多超现在的设定，光从当时的画面上来看，本作应该称得是FC上最强的游戏之一。剧情方面也很充实，片头就埋下了巨大的伏笔，龙的女友艾琳居然被龙追杀，最后被逼跳崖……隼龙为了查清自己女友死亡的真相，借助前CIA特工克兰斯的帮助，一路追查到了追杀艾琳的假龙是自己的"克隆体"。原来这一切都是CIA总长福斯特策划的，龙自然会让福斯特血债血偿。好在艾琳并没有死掉，并探知到福斯特通过某种方式从另一个空间获得了超自然的力量并制造了一支生化军队，其中最强的就是隼龙的克隆体。经过重重劫难，令人意外的是，最终克兰斯背叛了所有人，取得了黄泉方舟的控制权试图打造新世界，当然，最后他被隼龙消灭掉了。黄泉方舟的真面目是一艘次元战舰，它的表体就是邪神的生命能源在地球上的泄漏点——岩石城堡，表面看是一座遗迹，其实是太古时代降落地球的空间战舰，拥有轻松夷平城市的威力，龙最终就是在战舰中突破重重封锁，击败了克兰西。三代为了制作出更精美的画面，将影分身取消了，而代之以更大范围攻击的真龙剑，使隼龙的动作更加流畅帅气。

1991

《忍者龙剑传・摩天楼决战》/1991年/GB

在FC版三作之后，《忍者龙剑传》这个经典ACT名作也出现在GB掌机上。本次的故事发生在FC版初代之后三年，完全属于外传性质的小品级游戏，还是以维护正义而战。本作的关卡只有5关，由于GB掌机的解析度关系，游戏在操作以及显示方面略有简化，但各种忍法却一一俱全。游戏中的场景和BOSS都有着浓郁的欧美风格。

2004

《忍者龙剑传》/2004年2月10日/XBOX



2004年2月，TECMO旗下最受器重的开发小组Team Ninja，活用Xbox的强大机能制作了精彩刺激的纯动作游戏，新生的《忍者龙剑传》。得利于XBOX的强大机能和板垣伴信的才华横溢，新时代的动作游戏王者《忍者龙剑传》涅磐转生，在业界内"忍龙"一直是动作游戏里最受玩家爱戴的著名品牌。本作的剧情不再是初代的强化版，而是另一个故事，剧情与FC版本没有牵连。玩家依然扮演实力高强的隼龙，由于所属的家族被Vigoor帝国屠杀而展开复仇行动。游戏设计充分利用三维空间的特色。在对抗Vigoor帝国，打败帝国皇帝和夺回黑龙丸任务中，再次使用广为人知的忍术和龙剑。本作的剧情在魔剑"黑龙丸"与龙剑较量的大背景提前下揭幕，原龙族忍者Murai因为和隼龙的父亲Joe在理念上有分歧而自立门户，创立了影族忍者，他也一直垂涎"黑龙丸"的强大力量。故事一开始，宁静的龙之村就遭到Vigoor帝国皇帝派出恶魔部队袭击，他们屠杀了村中所有人，抢走了"黑龙丸"并重伤了隼龙，伤愈后隼龙因此踏上了向Vigoor帝国的复仇之路。本作逼真的战斗画面和出神入化的忍者招式，揭示了忍龙系列的全面进化，本作的诞生在忍龙系列史上有着里程碑般的重大意义，这是忍龙系列在新时代复兴的首作。

2005

《忍者龙剑传・黑之章》/2005年9月29日/XBOX

《黑之章》的定位是XBOX《忍者龙剑传》的加强版，或者说是廉价升级版。《忍者龙剑传》被誉为Xbox平台上最好的动作游戏，《黑之章》承袭前作的诸多优点，融合了格斗类游戏的特点，特别是其华丽的演出效果和优良的奇幻视觉感受都为人称道。而且在前作的基础上改进了一些不足，对游戏品质更是做了进一步的提升，同时增加了大量的新内容，关卡的设定更有特色，对抗程度更为激烈，使得游戏性大幅提升。

2007

《忍者龙剑传Σ》/2007年6月14日/PS3

不得不说本作是Xbox《忍者龙剑传》和《黑之章》的整合复刻加强版。游戏全面对应1080P效果，在《忍者龙剑传 Σ》中运用到PS3手柄SIXAXIS的6轴感应操作方式，可在释放忍法时增强威力。虽然说这些细节上的功夫对消费者的吸引力并不大，但这是忍龙系列首次登陆于PS系主机，其重大意义不言而喻。本作中的章节相比XB系的前作多出3个关卡，共由19章构成，还增加了新的难易度，生存模式是本作的亮点。

2008

《忍者龙剑传・龙剑》/2008年3月20日/NDS

NDS版的忍龙是一个简化型作品，游戏充分利用到了NDS的触摸屏设计，游戏中的大多数动作都要用触控笔来完成，包括斩击、忍法，比如将触控笔从下向上划动，龙隼就会把敌人挑空，然后进行其他的追加打击。各种忍术也是可以通过触摸来发动，但需要在触摸屏上描绘出该忍术相对应的梵文。

■2008年6月5日系列最新作《忍者龙剑传2》登陆XB360……一切精彩内容尽在本期攻略！

《忍者龙剑传》武器大全
打造最绚烂华美的神兵图鉴

严龙·伐虎
Dragon's Claw and Tiger's Fang



这两把由于剑身巨大，想要双手各持一把似乎并不容易，所以剑身已经过改造，两把剑的剑锷上都有孔，目的是减轻剑柄附近的重量。这种设计称为"武藏锷"，最先是由传奇剑客宫本武藏发明。这把剑的铸造时间已不可考，但相传两把剑的剑身上都刻有"村正"二字。

手里剑 Shuriken



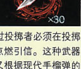
忍者最具代表性的武器。手里剑是一种借由投掷来杀伤敌人的兵器，这种特殊的手里剑拥有六片刀刃，正式的名称为"六方剑"，属于"车剑"的一种，在投掷时会旋转。不过为了能有效稳定飞行的轨道以提升准度，制作过程十分的精密。

尾翼稳定脱壳穿甲弹
APFSDS Cores



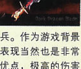
XB版《忍者龙剑传》中登场的副武器，APFSDS（Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot）是游戏中用来对付坦克等重型军用武器的利器，隼龙则使用强弓发射弹芯，是威力最大的发射类武器；同样一次只能携带15支穿甲箭，但是一支穿甲箭可以同时贯穿几个目标，很适宜用来对付排成一列的敌人，对付BOSS级的敌人也很有效。

爆破手里剑
Incendiary Shuriken



爆破手里剑的形状与苦无相似，上面附有小型炸药。可在掷中目标后爆炸，不过投掷者必须在投掷前先将尾端的金属圆环拔掉，点燃引信。这种武器的年代与火药同样久远，之后又根据现代手榴弹的原理加以改良，杀伤威力也变得更加强大了。

黑龙丸
Dark Dragon Blade



登场于XB版《忍者龙剑传》，无论是剧情故事还是实际性能都能比肩真龙剑的神兵。作为游戏背景中最强武器，在游戏中的实际表现当然也是非常霸道。几乎拥有了所有武器的优点，极高的伤害输出是其作为神兵的根本保障，在最高难度下，再强大的敌人也承受不起它的几下跳墙斩，是系列里的梦幻神兵！

格林水中机枪
Gatling Spear Gun



在陆地上无法使用，这种所谓的"时空错乱下的产物"是制作于10世纪的欧洲，需通过转动把手来施加水压，并借此将弹药击发。乍看之下，长达30公分的弹药应该会在水中遭遇极大的阻力，但实际上却因为"超空泡化"现象而能在水中高速行进。

双龙神弓
Fiend's Bane Bow



威力强大的弓，弓身刻有两条龙。弓具有无声无息的特性，加上忍者的任务行动都相当隐秘，所以也是忍者的必备武器。双龙弓产于龙隼的家乡，是以东方传统设计为基础的最新型复合弓，准度可媲美现代的来复枪。弓身采用超高张力的碳纤材质，除了相当轻巧之外，其射程与速度也无与伦比。双龙弓能轻松瞄准500公尺外的目标，所用的箭矢甚至能刺穿40公分厚的防弹钢板。本弓还有极强的破魔性能。

等离子光剑·MkII
Plasma Saber · MkII



这把武器的定位相当有意思，可它的诞生主要是为了作为隐藏要素来吸引玩家的眼球，因为它的性能和威力与龙剑基本等同，只不过是外形更时尚，更有未来感而已。在XBOX版《忍者龙剑传》中以"普通"或以上难度完成游戏就可以获得，然后重新回到第13章的墓地，会发现它升级为更酷的等离子光剑·MkII。

战锤
War Hammer



XBOX版《忍者龙剑传》中登场的武器，拥有极高的伤害输出，可以称为武器中的巨无霸，作为重武器的它，不像其他轻武器有那么多精彩纷呈的连招，但是一击巨大的破坏力，甚至能使敌人一击毙命。在《忍者龙剑传2》中它被频率感更强的月蚀之镰所取代，没有登场。

爆裂箭
Explosive Arrows



XBOX版《忍者龙剑传》和DS版《龙剑》中登场的副武器，强弓搭配爆裂箭使用，XBOX版里的携带数量上限为15支，而DS里无上限限制。它比普通箭头杀伤力大很多，具有吹飞、炸裂效果，可以轻易破甲。对付机器系敌人和突围的效果很好。

木刀/天衣无缝
Wooden Sword/Unlabored Flawlessness



XB版《忍者龙剑传》中最有魅力的武器之一，木剑与天衣无缝的关系就是"鱼跃龙门"，在游戏中花十几万的金钱来将木剑升级至满级，它就会进化为天衣无缝。天衣无缝是"绝地反击"的代名词，玩家血越少，它的威力就越强大，刀上的"天衣无逢"四个字会发出红光。

双节棍
Nunchaku



XBOX版《忍者龙剑传》中登场的武器，双节棍可以视为游戏初期的武器之一，拥有超高的攻击速度和频率，也会在打击技的同时连接腿技，这点和游戏后期获得的双节镰刃效果相同，但威力弱了不少，所以在游戏后期经常被双节镰刃取代，但在《忍者龙剑传2》中双节镰刃的定位又有所改变。

风车手里剑
Windmill Shuriken



隼龙氏族世代相传的独特大型手里剑。风车手里剑相当庞大，因此即使一次攻击多个敌人速度也不会变慢，而且还会像回力棒一样飞回投掷者手中，高速旋转的时候像急速风车一般，所以因此而得名。风车手里剑的剑身有四片异常锋利的刀刃，可借由旋转中间的轴来将四片刀刃叠在一起，通常使用者会以此状态将风车手里剑藏在前臂的护甲里，携带十分方便。据说传奇忍者风魔小太郎所用的类似武器，其灵感就是来源于龙族忍者氏族所用的风车手里剑。

霸王大刀
Dabilahro



XB版《忍者龙剑传》中十分好用的重型武器，简单来说就是朴实无华，大刀的招式都是实用型的，没有那些花哨浮华的夸张动作设计，使用它就是为了斩杀和破坏，而且伤害输出也很可观，操作简单容易上手，攻击面广，一些招式所带的冲击波基本能完全覆盖龙的正面方位，可攻可守，是玩家普遍喜欢使用的武器之一。

妖刀鬼彻
Kitetsu



妖刀鬼彻首次登场于XB版《忍者龙剑传》，但真正实用的却是在《黑之章》中，因为在《黑之章》里调整了妖刀的吸血特性。妖刀的很多招式都和龙剑相似，不同的是妖刀的刀身被妖光所笼罩，这就是可以吸血的表现，无论是各类杂兵或者是BOSS都能充分的对其进行体力吸取。表演炫目是妖刀的另一个特色，同时用妖刀斩敌也比较容易出现魂。

《忍者龙剑传》神秘世界观 带你重回那风驱龙舞的时空

Ninja Gaiden 忍者龙剑传

何为"忍龙"？它是动作游戏的王者，由Tecmo公司制作开发，至今已经历经20周年的发展。整个系列一共已经推出了十余部作品，一直以超高的游戏素质和同样高的难度而闻名。大致可以分为FC时代和XB时代，FC时代由樱啸修一率领的"Team Strong"团队开发制作，为系列奠定了坚固的基础和良好的口碑，并因为其中各种原因，以将系列终结。直到2004年板垣伴信的"Team Ninja"团队将其进化后重新推出，使得系列涅磐转生，上升到了一个新高度，XB上的《忍者龙剑传》绝对可以称为系列的里程碑作品。而后推出的《黑之章》和《忍者龙剑传Σ》也都是其强化形态，在各自的领域也都有着非常出色的表现，如今2008年，板垣伴信推出的《忍者龙剑传2》也再一次堪称是系列的完结之作，大家可以变相理解为板垣伴信自认为这是他所创作的完美之作。

The Dragon Sword 龙剑

隼龙的兵刃，也是龙之一族家传神器，由龙神牙制成，当接收龙之眼的力量后，会进化为真·龙剑，是邪恶力量的克星。龙剑是系列中每作都有登场的主武器，当然就是隼龙的代表性武器，也是游戏中实际性能最高的武器之一。忍龙系列中的武器主要分为主武器和副武器，绝大多数都是忍具或者进化型。主武器以冷兵器为代表，忍刀、锁镰、钩爪、双节棍等，副武器则有弓箭、苦无、风车手里剑，有一些副武器很现代，如"尾翼稳定脱壳穿甲弹。"主武器里也有很多幻想武器，例如等离子光剑、妖刀鬼彻、黑龙丸等，还有大镰、战锤、霸刀这些非忍者使用的常规武器登场，使得整个游戏的战斗千变万化、精彩异常。武器丰富程度直接体现了忍龙系列的制作深度，不同类型的武器到了隼龙手里，使得都非常专业，足以体现制作组下足了工夫。

Super Ninja 超级忍者

何为"超级忍者"？这是很多忍者游戏中都出现过的共通名词。在忍龙系列里是指，拥有超越其他优秀忍者，在忍者这个职业领域里出类拔萃的尖兵，已经达到一览众山小的地步。能使用全部的忍具、法术和技能，从容面对各类敌人，包括数量众多的上忍、破坏力强大的魔物、还有坚如金刚的钢铁怪兽们，最重要的是拥有一颗永不言弃、坚毅无比的心，这就是忍龙系列的主角——隼龙。

The Dragon Lineage 龙之一族

被称为龙的忍者一族，这个种族诞生于神话时代。在人类文明尚未开始的遥远的太古时代，因消灭罪恶的邪神而崛起。最初的世界里，神之间为了争夺霸权而进行着激烈的战争。最终邪神赢得了胜利，并统治世界。整个世界都变为了深渊和炼狱，直到"龙"的出现……龙与邪神展开了激烈的战斗。经过无数回合的战斗，龙族最终封印了邪神。凄惨的战斗所留下的痕迹经过时间的洗刷渐渐消逝，关于龙族的传说，已经只残留在那些古老文献里。历经无数轮回，隼龙已成为当代的唯一传人。

Dark Dragon Blade 黑龙丸

XBOX版《忍者龙剑传》和NDS版《忍者龙剑传·龙剑》世界观里的邪恶之源。可以转换角度理解为是FC版2代中的"邪神剑"。在太古之昔，龙神与人类共存的时代，出现了一只邪恶的巨大黑龙，因为它力量强大，整个世界陷入黑暗。龙神将自己的神力封印到龙牙之中托付给人类，寄托着最后的希望。人们将龙牙制作成了一柄刀，名为"龙剑"，并用它杀死了黑龙。随着时光的流逝，龙神从世界上消亡了，但它的魂却一直寄宿在龙剑之中同人们共同战斗至今。黑龙被杀死以后，它的骨头也被制作成了一把魔刀，里面寄宿了魔龙的灵魂，名为"黑龙丸"。因为宿有无与伦比的魔力，所以被拥有龙剑的龙之一族封印起来，并世代守护这个封印，以免世界再陷入绝境。但世界上很多邪恶者都想利用"黑龙丸"的魔力来达成自己贪婪的欲望。

Ninpo 忍术

隼龙的战斗技能和法术，称为"隼流忍术"，这是战斗的最基本元素，也是隼龙杀敌和破魔的基础，分为体术和法术。体术又分为打击类和移动类，各武器的攻击招式也都属于隼流，例如真·龙剑的飞燕、空蝉斩、里风、饭纲落、龙舞天岚等等……法术就是各位玩家都很熟悉的念动九字真言而发动的超自然攻击方式，例如百雷锤之术、火炎龙之术、冰刃杀之术、灵命之术，2里面威风八面的破魔裂风刃之术，鬼火之术及其升级版凤凰焰舞之术等。如果武器多元化是为游戏锦上添花，那么忍术的设计则可以称为这个系列的中流砥柱。毕竟只使用一种武器是可以完成游戏的，但只使用一种忍术是绝无可能将游戏进行下去，本作包罗万象的招式设计就是游戏的灵魂之一。武器是本系列的表象体现，而招术则展示了本系列的内涵，这个是制作组的心血。

Lives of the Thousand Gods 九字神珠

"临·兵·斗·者·皆·阵·烈·在·前！"这句九字真言几乎是无人不晓，只要在忍者题材的游戏中，这句话都会有戏份，忍龙系列当然也不例外。在发动忍法的时候，隼龙就会念动此句真言，再配合手结印和梵文。而系列中增加体力上限的道具就是刻有九字真言的"九字神珠"，"九字神珠"能够整串购买，也有散布在整个游戏流程之中，需要细心的玩家去慢慢收集，这种一颗颗散落的珠子被称为"神命珠"。另外游戏中提升元气上限的道具名为"鬼神珠"，提升忍法威力的道具名为"魄封珠"，这些也都是需要玩家去耐心搜寻的隐藏道具。

Muramasa 村正

这里所说的村正可不是指的传说中的名刀，而是一位老人的名字。系列中著名的铸剑大师，是一位上了年纪的老人，苍老的外形使他看起来就好像已经近百岁的样子。经营着一间武器道具店，在系列作品中通常是为隼龙提供武具服务，同时他还是一位声名显赫的铁匠，在各地都能看到他为自己竖立的铜像。他所出售的东西不仅仅只有武器，还有忍术卷轴、九字神珠等等道具，而且还接收用隐藏道具交换游戏中的隐藏的物品，或者开启隐藏要素。例如XBOX版《忍者龙剑传》用50只金甲虫，能够开启FC时代初代忍龙的模拟游戏。在本次的《忍者龙剑传2》中，金甲虫被水晶骷髅替代。

Vice Weapon 副武器

因为本专题中有单独对全系列的主武器进行介绍，所以在此把副武器单独拿出来聊一聊。忍龙中的副武器大概都是远程武器，射程远但威力不高是其特征，主要用于完成任务，破解机关或者对付特殊敌人和BOSS，但别小看它们，在必要的时候，它们会起到意想不到的奇效。全系列中出现过的副武器有：弓箭、爆裂箭、破魔箭、尾翼稳定脱壳穿甲弹、手里剑、风车手里剑、爆破手里剑、格林水中机枪等。手里剑是隼龙最初期的副武器，也是忍者的基本装备，标准暗器，成十字星型，数量无限，但是威力很小。风车手里剑与飞来去类似，发出去经过中短距离的飞行之后，可以盘旋回到隼龙手中，威力适中。爆破手里剑击中敌人后会在很短的时间内爆炸，给其造成一定的伤害。2中可以蓄力攻击，一次掷出三枚，将敌人瞬间粉身碎骨。弓箭是游戏中最常用的副武器，性能也是最强，它的威力比手里剑大，但有携带数量的限制，连射速度也有间隙。爆裂箭是一种箭头装有爆雷的弓箭，具有破甲和吹飞的能力。破魔箭是2中新增的武器，针对猎杀魔物而设计，外形轻巧，其射程与速度也无与伦比。尾翼稳定脱壳穿甲弹则是专门针对坦克等重型军用机械的弓箭。格林水中机枪发射的子弹是长矛枪头，子弹无限，但是威力很小，而且启动时间硬直很长，只能用于在远处牵制敌人。

Joe Hayabusa 乔·隼

系列主角隼龙的父亲，在初代忍龙中，被邪鬼王控制心灵和儿子作战，苏醒后为保护儿子献出生命。本次《忍者龙剑传2》中又再次登场，他这次的对手则是"黑蜘蛛一族"，黑蜘蛛一族在DS版《龙剑》中就作为主要敌人登场争夺"黑龙丸"，这次它们也是为了争夺"邪神像"，他们的首领是名为"邪忍王·幻心"的邪恶超级忍者，传说他是黑蜘蛛一族最强的超忍，拥有凌驾于其他所有忍者的实力。

The Demon Statue 邪神像

如果说XBOX版《忍者龙剑传》中的黑龙丸与FC版《暗黑的邪神剑》邪神剑异曲同工，那么本次的邪神像作用则和FC版初代忍龙中的邪神像一样，也是左右故事情节的关键道具。在FC初代忍龙里邪神像在古代用来封印邪神的两尊雕像，分别为光之邪神像和影之邪神像，合二为一才能复活邪神，是正邪双方争夺的宝物。本次《忍者龙剑传2》的世界观就是承袭了这个世界观，可以视为是FC初代世界观的进化。在还没有人类文明出现太古之昔，世界几乎还处于混沌之中，最初的神为了争夺世界的统治权而进行着激烈的战争。最终由于这一切的憎恨而产生的"邪神"最终赢得了这场激烈的战争的胜利，拥有了世界的统治权，整个世界陷入绝望的深渊之中。（这和黑龙丸的剧情简直如出一辙，甚至可以说就是一模一样，邪神=魔龙，这其中的关系官方没有给出明确的定义，而且这也是20年前，系列之初便有的设定，其中的渊源错综复杂，又是由两个团队来制作，所以到底魔龙是不是就是邪神，我们也无从判断，但它们本质上都是一切邪恶的罪魁祸首，这个是毋庸置疑的。）直到"龙"的出现，展开了通天彻地的大决战，最终龙战胜了邪神，将其封印在了地底的最深处。时光渐渐洗刷掉了那次大战留下的所有痕迹，龙的传说慢慢地被后世的人们所遗忘。在拥有龙的血脉的人中，被称为"龙之一族"的忍者氏族，他们可以说是人类中的最强者，被人称为"超级忍者"。隼族便是龙之一族的末裔，至今他们依然背负着宿命，世代守护着邪神的封印——"邪神像"。他们生活在某个深山中的被称为"忍之里"的村落，为了守护他们重要的遗产而经常同邪恶势力进行着殊死战斗。在"忍之里"的深处一个秘密楼阁内，藏有一个不吉利的"邪神像"，关于他的来源也不十分清楚，但就是依靠这尊"邪神像"将邪神封印在地底。这时远古邪神手下"四杀重鬼王"解开了永恒之眠，同时掌握着能解放"邪神像"封印之力的"封印之键"。它们的目的是要夺走"邪神像"将太古的邪神解放出来，使世界回到那个炼狱中……

炼金术士们用勇气和爱心，

System

本作的游戏进程采取完成任务形势的课题方式和剧情方式交替进行，每章前期大部分周都用来完成必修课程，玩家角色需要不断完成课题，获取学分，保证每周的学分到达要求；同时当进行到每个章节最后1周时，就进入游戏的剧情章节，以此推进游戏的剧情进展。游戏中，可自由操作角色前往地图点。

□文/www.goingamer.com kpfaith、责/七曜



↑游戏中的依赖就是推进剧情的必须任务，必须完成。

マナケミア Mana-Khemia 2 ～おちた学園と錬金術士たち～

POINT 01 课题

游戏中完成课题是保证游戏顺利进行的先决条件。游戏中的课题种类多种多样，包括：调合目标道具、按照要求击败目标怪物、采集挖掘某种材料和特殊任务等。玩家首先需要在学习日前往教室听课，了解本次课题的内容要求。



POINT 02 调合

调合在本游戏中占有举足轻重的地位，它跟角色的成长能力、角色的技能、装备、道具有着直接的关系。通过不断炼成新的道具装备，主角可完善成长系统。调合首先需要获得相应的合成书，接着按照合成书提示，前往各地收集材料，材料收集完备后，到炼成室合成成品。

STEP.1 合成书

合成书是调合的先决条件，只有获得合成书，才有可能炼成相关联的物品道具。本作和1代相比，合成书关联多个物品的炼成。合成方法获得途径有：开启迷宫宝箱获得合成书；由其他合成书炼成过程中发现或者派生新的炼成方案；学院购买部购得；自由任务奖励；剧情或者战斗获得。

STEP.2 材料收集



在获得合成书后，就需要按照说明收集相关的材料了。材料的获得途径包括：迷宫地图直接拾取；资源点采集；开启迷宫宝箱获得；其他材料合成。

STEP.3 エーテル值

每个物品道具都具有エーテル值，但每个物品的エーテル值可以不同，不同的エーテル值会给予物品附加特殊的效果。如道具カボ芋のパイ在合成过程中调整エーテル值处于80～100之间，合成后的カボ芋のパイ就会附加味わい深い カボ芋のパイ这样的特殊效果，同时装备的エーテル值产生的特殊效果对于佩带者会有直接的帮助。

エーテル值主要是通过控制合成转盘结合材料的属性来调整其数值的。材料的属性可以很直观地从物品图片中背景色知晓。当合成的时候，转盘指向和当前材料相同的属性的时候，就会升高（红色）或者降低（蓝色）物品资料中显示的数值。

Rozeluxe Meitzen 罗泽琉克斯·麦斯

反应迟钝，沉默寡言的男主角。幼年时候双亲死亡，所以一直与祖父相依为命。由于祖父年事已高，无法继续工作，因此男主角不得不去有钱人家打工。不知道是运气好还是差，男主角得到了雇主家大小姐的倾心，升格成为了管家兼大小姐的男佣人……在祖父的长期指导下擅长剑术。

ロゼ
雇われてるの…見て見ぬふり…わけにはいかないよな

来一起拯救失落的学院!!

STEP.4 派生和发想

派生是指合成过程中，改变第一种材料时，会衍生出新的合成方案，可以合成新的物品。在物品栏中前面标记三角符号的表示有派生的可能。发想则是在协作合成过程中，特定角色对于特定合成物品会提出新的方案，以此而形成新的合成物品。

STEP.5 能力提升

合成新的物品后，系统菜单中的アクセサリー就会开启新的节点，消耗AP值，可以习得新技能、提高自身能力（不包括HP/SP），以及获得其它技能，而这也是本游戏人物成长的唯一手段。

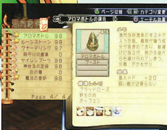
STEP.6 称号

随着合成物品的增多，玩家消耗AP习得的技能和附加能力也会不断增加，当达到相应完成度的时候会获得不同的称号。称号会对于合成、战斗、采集材料等所有主角的行动产生附加的效果。



Ulrika Myoeig 乌丽卡·纽贝莉

一个性情开朗乐观的人，超理想主义者。年幼时由于救了一位陌生的老人而得到了玛娜蛋。对此深信不疑的她从此一直保存着这个蛋。10年过去，蛋依旧没有孵化，所以她认为“要是自己成为炼金术士的话，肯定能够孵化这个蛋！”抱着这样的想法，女主角开始了炼金学园的生活。



POINT 03 角色分支任务

当玩家进入到自由活动时间，就可以主动前往特定地点，和投缘的伙伴对话，增进相互间的了解。这期间必定会接受同伴的请求，协助同伴解决他的烦恼，从而大幅度增加好感度。如果好感度达到一定程度的话，那么在游戏的最后一战前，就会触发表白剧情。

POINT 04 开店

本作新增的系统，玩家可以到购买部自行开店，卖出手中多余的道具、材料和装备。需要注意的是，当玩家卖出稀有物品时，其他NPC商店也会陆续有出售，这无形中加速了商品流通，促进了稀有物品的批量出现。

POINT 05 役割分担

役割分担就是指分配组队成员到指定的地点，自动探索、采集材料。游戏中，调查**ウルリカのアトリエ**屋内左边的看板，就会进入分配界面。



POINT 06 自由委托

在自由活动时间，玩家前往学生部调查中间的报栏，会发现各式各样的委托任务，按照要求完成委托，便可以从委托人手中获得相应的报酬。

POINT 08 属性、种族及状态

所有怪物都有属性之分，分别是风、火、水、地、光、暗和无属性。相互关系为：水克火、火克风、风克地、地克水、水克火，使用克制属性攻击会对目标造成更大的伤害。此外，怪物还有种族之分。

POINT 07 连携及必杀技

连携攻击发生条件为我方有队员处于非参战位置，并且状态为“OK”。此刻，当出战角色攻击或者被攻击前瞬间，系统会提示按○键，把握时机按下后，后方队员会出现攻击目标怪物或者帮助受攻击角色防御，同时替换原角色的位置，转换为直接参战状态。如果配合L1或者R1，可以让多名已经准备就绪的角色，进行连续连携攻击。

战斗中，**ユナイトモード**随着使用连携攻击、防御、技能而不断积累，存满之后就会进入华丽的**ユナイトモード**模式，此刻连续使用连携攻击系统会增加一个按△键的提示，把握时机按下后，会发出强大的连携必杀技。另外，左边的**フィニッシュゲージ**槽随着战斗中的辅助攻击或者技能而积累，到达100%时可以显示出战的3名角色的头像，接下来选择角色发动终结必杀技吧。

PS2	本刊译名：玛娜学派2·衰落的学园与炼金术士们			
	GUST	7140日元	2008年5月29日	CERO A
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	215K

STORYLINE

游戏关卡全任务流程详解

开场剧情后，画面转换到女主角乌丽卡和伙伴克罗埃。两人匆忙赶往开学仪式会场，谁知现场乱作一团，就这样伴随着混乱的开学仪式，乌丽卡的学院生活正式开始。

Chapter 01 第一章

一开场乌丽卡的宝贝就让男主角罗泽琉克斯失足摔倒，男女主角两人的初遇以争吵为开始，幸好开学式暴乱被教师托尼出现平息了纠纷。终于开始正式上课了，期间大小姐丽丽亚由理事长亲自陪同出场。

第1学期第1周

课题：炼金学I基础

内容：调合リフュールポット

地点：学びの桥

说明：需要收集素材なま水、トーン、何かの木の根。

完成方法：第一个资源点采集获得なま水；剧情强制与マンドラゴラ×2战斗获得トーン；最深处挖掘采集获得何かの木の根。

下课后前往学院的アトリエ栋廊下，这里会告诉主角合成地点和存储进度的地方。剧情后前往学びの桥。按“start”进入地图，前往地图提示的采集点。途中会强制遭遇战斗，接触怪物瞬间按相应的按键，可以取得攻击先机。同时怪物夜间会变得强大。轻松胜利后，来到第一个资源点，这里会剧情教习惯于学生手册系统，以后可以按“Select”查看目前正在进行的课题任务。

来到最深处发生剧情，接着开始采集材料，在适当时机按圆圈转出需要的相同图案即可，接着返回学院授课教师的房间，获得合成书「初めての炼金术」。接着按照提示合成リフュールポット，本课题完成。

第1学期第2周

课题：探索学I基础

内容：采集材料

地点：学びの桥

说明：收集学びの桥全部4种材料

完成方法：快速前往地图提示的4个资源点,挨个采集即可。

第1学期第3周 剧情章节

按照感叹号提示前往トニ先生の部屋触发剧情后，前往妖精的树，沿着道路前进，途中ペペロン加入。接着前往水の生きる森。一直走到底发生剧情后切入战斗。敌方为男主角一行4人，难度不高，小心迎战即可。可以考虑首先消灭后排的大小姐和女仆。战斗胜利后，采集材料后返回炼成工作室，剧情后本章结束。

Chapter 02 第二章

剧情后前往トニ先生の部屋，跟其对话即可。

第1学期第4周

课题：体力测定

内容：测试物理攻击、防御

地点：学院内トニ先生の部屋

说明：物理攻击力＋物理防御力/2的结果大于80可获得优秀。

完成方法：对话即可

剧情后，エナ加入。

第1学期第5周

课题：炼金学II战斗

内容：击败目标怪物

地点：水の生きる森

说明：前往水の生きる森目标地点击败目标怪物コダチ、コハク、コダマ。

完成方法：注意使用弱点攻击及连携攻击积累气槽，气槽满后速度等各属性都有所提升。

战斗胜利后返回教员楼のゼップル校长の部屋。

第1学期第6周

课题：药学Iエーテル

内容：合成エーテル值100的フラム

地点：炼成工作室アトリエ

说明：需要控制调合转盘控制相性值到100。

完成方法：首先前往管理楼的购买部买レシピ「炼金术技术体系」，前往炼成工作室アトリエ剧情后，收集炼成需要的材料：1）カノーネ岩：购买部2）ニクロ布：ふさふさ＋きよ水＋トーン合成 3）ハチの巣：前往学びの桥采取。炼成的时候建议首先合成高相性的ニクロ布，接着选择有地属性加成的ペペロン进行炼成。

第1学期第7、8周 自由活动

第1学期第9周 剧情后，前往普通科教室，剧情后前往古び石切り场。来到感叹号地点，发生剧情战斗。注意这里有2连战，对手属性为火。战斗胜利后，剧情过后，ゴトー 加入。

Chapter 03 第三章

夏休1-4周

都为自由时间，玩家可自行分配，剧情后会有玩家开店的教学。

夏休第5周

剧情后分别前往教室楼、炼成工作室アトリエ、教员楼。

教室楼剧情后，ぷによ加入。接着前往トニ先生の部屋，剧情后前往（坏れかけの栈道）。

沿着道路一直东行，来到红色感叹号处，剧情后切入与ササリナ战斗，此战相当的辛苦，需要依靠连携攻击且不断恢复才能够取胜。

Chapter 04 二学期前半

第2学期第1周

课题：战斗学I连携

内容：使用必杀技消灭目标怪物

地点：坏れかけの栈道

说明：本课题考核标准有2个：1）必杀技、协力技使用次数 2）与目标怪物战斗的时间。

完成方法：沿着地图前进到红色感叹号处，使用必杀技击败大翼龙。

切入战斗会有必杀技、协力技使用方法说明，胜利后返回学院グンナル教头の部屋，与グンナル对话。

第2学期第2周

剧情后，有3个课题任选：炼金学III历史、调合学III发想、探索学III矿物。

课题：炼金学III历史

内容：前往资料馆读书，然后回答问题

地点：资料馆

说明：正确回答老师的问题

完成方法：前往资料馆，沿着道路走到红色感叹号处，调查提示点发生剧情。接着返回ゼップル校长の部屋与ゼップル对话，按顺序选择（忍耐力）→（必死に动く）→（煅炼やガラスの知识）。

课题：探索学III矿物

内容：采集挖掘

地点：古びた石切り场

说明：前往古びた石切り场采集挖掘全部材料，评分标准采取的道具数量

完成方法：首先炼成连打的锄头，接着前往古びた石切り场，采集挖掘全部资源。

课题：调合学III发想

内容：通过クロースコート派生或者发想出新的炼成书。

地点：炼成工作室アトリエ

说明：通过クロースコート派生或者发想出新的炼成书。

完成方法：前往购买部购得アルレビス服饰，收集材料炼成クロースコート，注意要更换原材料。

第2学期第5、6周自由活动

第2学期第7周

剧情后，分别前往「战斗技术科教室」「炼金术科教室」「普通科教室」，接着在讲堂连续与男学生3人、男女学生3人战斗。随后エナ加入。经过讲堂、食堂几场连续战斗后，前往地下水道，在标记处与ユン、ぷによ战斗，接着与ロゼ、リリア、エト连续战斗。

Chapter 05 二学期后半

第2学期第8周 剧情后可随意选择下面的课题。

课题：探索学IV地图、调合学Vアクセサリ、药学IIエーテル应用。

课题：探索学IV地图

内容：训练海域全地图开启

地点：训练海域

说明：本课题考核标准有2个：1）地图探索程度 2）采集材料的数量。

完成方法：前往训练海域，跑遍全部地图，采集挖掘所有资源点。注意这个地图白天和晚上地图会有变化。

课题：マラソン大会

内容：マラソン大会获得优胜

地点：时の游览船

说明：无

完成方法：第一关依次选择「115」→「369」→「5000」；第二关选择「アルレビス学园」；第三关：选择「ハサミ」。

进入最里面，发生剧情。返回学院，剧情后，如果优胜可获得「早足の靴」

课题：调合学Vアクセサリ

内容：炼成リフュールアンク

地点：ウルリカのアトリエ

说明：评分标准包括“作成的物品相性值”和“道具附加的相性效果”。

完成方法：前往购买部购得实用お洒落アクセ，收集材料研磨剂（合成）、クロム水晶（校庭露天商店购得）、リフュールポット（合成），前往ウルリカのアトリエ作成リフュールアンク，注意控制エーテル值并且确保有附加效果。

课题：药学IIエーテル应用

内容：合成ネクタル

地点：ウルリカのアトリエ

说明：合成エーテル值为0的ネクタル

完成方法：控制转盘，根据属性规则调整エーテル值为0。

第2学期第12、13周 自由活动

第2学期第14周 剧情后分别前往屋上、教员室楼廊下、校庭。接着在炼成工作室アトリエ选择共同参赛的伙伴，跟クロエ对话。随后前往标记地点进行战斗，前往5次提示点后，发生剧情。

与ロゼ战斗，与ササリナ战斗，最后前往剩下的标志点战斗后剧情，本章结束。

Chapter 06 冬休み

1-4周 自由活动

第5周 剧情后，ユン加入，前往「实りの丘」，走到最深处提示点处，与ササリナ剧情战斗。

Chapter 07 三学期前半

第3学期第1周

课题：战斗学IV连携防御

内容：战斗中使用连携防御

地点：ゴミ拾て场

说明：使用连携防御，并且击败キマイライダー。评分标准包括“连携防御使用的次数”和“功绩受到的伤害数”。

完成方法：前往ゴミ拾て场，走到地图提示点处，与击败**キマイライダー**战斗。战斗中要尽量多使用连携防御，当敌人攻击我方角色瞬间，画面会提示按○或者×键，如果此时未参战角色状态显示"OK"，此刻按○就会发生后方角色替换前方出阵角色防御—连携防御。

战斗开始前，还会教习气槽满状态下连携防御能够发动特殊合体辅助技能。

第3学期第2周

课题：救助遇难者

内容：前往永久冻峰救助遇难者

地点：永久冻峰

说明：无特别需要注意的

完成方法：沿着地图前进，依次发生剧情，救助5位遇难者。注意最后2名遇难者分别位于左右2边，请先救助右边岔道的，这样可以直接开去宝箱；左边会强制剧情战斗。

第3学期第3、4周 课题药学III味觉、调合学VI属性任意选择。

课题：调合学VI属性

内容：弱点攻击击败目标怪物

地点：时の游览船

说明：评分标准：1）弱点攻击次数 2）与目标怪物战斗时间

完成方法：前往时の游览船提示地点，与**アッチーナ、ツメテーナ、シビレルーナ**战斗，建议使用火属性攻击。

课题：药学III味觉

内容：调合**ワイルドステーキ**

地点：ウルリカのアトリエ

说明：控制**エーテル**值，调合老师喜欢口味的食物**ワイルドステーキ**。

完成方法：需要先到其他老师那里了解**ゾッカ**的口味喜好，调合**ワイルドステーキ**需要的合成书（脑内**ワイルド**生活）在第6章第5周迷宫中获得。接着收集材料野生的肉、盐、调料**インヘルスパイス**（由黄金の**ハーブ**（时の游览船采集）、妙药**ラティッシュ**（永久冰峰）、**マンドラ**の根合成）调合。

第5、6周 自由活动

第7周 剧情章节

剧情后前往冬凪の雪山，前往目标地点与**キョボス**战斗，战斗中间发生剧情，可选择一名同伴加入。接着原路返回到入口处，再次与**キョボス**战斗，回到学园，剧情后，再次与**キョボス**战斗，胜利后本章结束。

Chapter 08 三学期后半

第3学期第8周 可自由选择调合学VII总和、药学IV总合、炼金学IV总合

课题：调合学VII总和

内容：调合**エリキシル**剂

地点：ウルリカのアトリエ

说明：击败第7章BOSS的时候已经获得合成书，直接开始收集材料。

完成方法：海底遗迹 途中、最深处开宝箱可以分别获得**ドンケルハイト**、始まりの种、雪虫の**ワタ**毛上一章采集获得。材料齐备后前往**ウルリカのアトリエ**炼成**エリキシル**剂，再去**ミランダ**先生の部屋与**ミランダ**对话。

课题：药学IV总合

内容：使用道具战斗

地点：实りの丘

说明：击败目标怪物，在战斗中使用状态异常的辅助攻击道具。评分标准：1）战斗时间 2）战斗中给予的最大伤害值。

完成方法：前往实りの丘，沿地图走到目标地点与怪物**プロトバッファモー**战斗，使用高伤害技能快速消灭怪物，建议使用让怪物中毒等状态异常道具攻击怪物。

课题：炼金学IV总合

内容：使用道具攻击

地点：冬凪　Mの雪山

说明：使用道具攻击消灭目标怪物。

完成方法：前往冬凪の雪山的目标地点，多携带**テラフラム**，切入战斗后，尽量使用**テラフラム**攻击。

第3学期第9周

课题：毕业纪念

内容：取得毕业纪念给老师

地点：地下下水道

说明：无特别需要注意的

完成方法：分别前往保健室、**パッシュム**先生の部屋、**ミランダ**先生の部屋触发剧情。接着按照要求分别调合以上3位老师需要的物品。具体方法如下，**ゾッカ**，味わい深い+**カボ**芋の**パイ**+**エーテル**值80-100；**パッシュム**，小さな+陶器のお皿+**エーテル**值0-30；**ミランダ**，玄人**テイスト**の+地球仪+**エーテル**值90-100。

接着返回**トニ**先生の部屋报告。

第3学期第10、11周 完成剩下的2个课题

第12、13周 自由活动

第14周 剧情章节

剧情后，前往风吹き高原，按地图走到提示地点，与**テイトリ**战斗，胜利后本章结束。

Chapter 09 期末试验の后

风吹き高原，剧情后**ロゼ**加入，沿着地图走到最深处，与**ルウリッヒ**剧情战斗，此战必败。

Chapter 10 毕业前

剧情后，主角一行人已经返回学园，剧情后，整理一下装备和补给品。前往地底遗迹，走到提示地点，**うりゅ**由于受惊吓而暴走，主角们无奈只好与**うりゅ**战斗，注意**うりゅ**会不断地改变自身的属性，如果使用相同属性魔法技能攻击，会给BOSS补血。

战斗胜利后，**うりゅ**终于恢复了正常，并且和主角的关系又进了一步……回到学园，大家正在为了平安无事地解决了麻烦而庆幸，突然主角的班主任出现，并告知还要进行期末考试……我们的主角的校园生活也即将拉下帷幕，谢谢大家欣赏！

←本作的战斗系统是游戏的最大卖点之一。

CHECK 通关心得

因为时间仓促所以目前只完成了一位角色，敝人对前作系统也有一些了解，这里就结合前作对2代浅谈一些个人的心得。首先说说游戏的整体进程，完全与1代相同，完成课题、任务，这里就不多说了。整体游戏转变为双主角，至于这样做的目的么就仁者见仁，智者见智了。

调合系统，2代系统基本完全承袭了1代，保留了1代大部分系统要素，部分系统细致部分有所调整，合成书跟合成的道具不再是一一对应，2代的一本书能够合成复数的道具；炼成方面也有前作的转盘指向同属性增值，变化成为有增有减，具体要看道具的详细资料；发想和派生都有鲜明的标志，玩家可以一目了然哪些会有可能发想，哪些需要更换同伴促成派生。

成长系统方面变化比较大，跟1代不同角色的HP、SP直接跟角色的等级挂钩，取消了1代的成长树系统，也就是没有了连续先后的关系，只要获得相应的合成书每个节点都立即可以开启而提高能力；开启新能力依然需要战斗获得的AP；1代的流言系统也被称号系统所取代，随着合成道具的增多，玩家角色不断开启新能力，会获得越来越多的称号，注意每个角色都会有各自的称号。综上所述，2代除了要获得更多的AP值，不断提高等级也是保证游戏顺利进展的条件。

其他要素方面 新增加的售货商店系统是不错的尝试，可以自行开店卖掉无用的道具，同时也会影响NPC商店；其他各系统要素全部原封不动保留。

分支

由于本作存在着与每个同伴角色相关的分支任务，完成这些任务可以增进主角与同伴的好感度，进而会对游戏的结局产生一定的影响（最终战前发生剧情事件）。同时，某些任务还会获得合成书。因此，为了帮助玩家和理想中的同伴搞好关系，以达到完美结局。以下列出女主角相关的同伴角色分支任务，每个角色都需要在特定章节前往特定地点才能够触发剧情开启任务。

角色	回数	名称	内容	可发生的时间
クロエ	1	金运が良くなるおまじない	在学びの桥击败怪物	第二章
	2	女の子にモテるおまじない	学园教室楼廊下与女学生战斗接着前往ウルリカのアトリエ与ぷに太郎、ぷに二郎、ぷに三郎战斗	第四章
	3	健康になるおまじない	前往学园教室楼廊下发生剧情，教员室楼廊下发生剧情，校庭与ペペロン战斗	第五章
	4	恶魔召唤	学园拿着[ネコロ草]（购买部）、[ソウルブラッド]（水の生きる森）与クロエ对话，接着拿着[盐]到ウルリカのアトリエ与クロエ对话	第七章
	5	自业自得	学园アトリエ楼廊下发生剧情，前往坏れかけの栈桥发生剧情，走到深处发生剧情	第八章
ペペロン	1	师匠への土产	学园アトリエ调合[妖精さんの灵水]的灵水，前往妖精の树精灵师匠の家发生剧情	第二章
	2	妖精さんの修行	水の生きる森，采取点采取资源，与クマ-战斗	第四章
	3	二大珍兽世　对决	妖精の树与精灵师匠对话选择开始特训，分别与ペペロン、ゴト-各战斗2次	第五章
	4	ぷにぷに调合	学园ウルリカのアトリエ发生剧情，前往水の生きる森最深处发生剧情	第七章
	5	ペペロン暴走	学园ウルリカのアトリエ发生剧情，前往妖精の树深处发生剧情，与ペペロン战斗	第八章
エナ	1	姐弟胜负	学园讲堂与エト战斗	第二章
	2	机械剑	学园グンナル教头の部屋发生剧情，获得レシピ「グンナル秘密メモ」，前往ウルリカのアトリエ调合[ブレイドモ-タ-]，返回グンナル教头の部屋发生剧情	第四章
	3	机械の力	学园ウルリカのアトリエ发生剧情，前往训练海域发生エナ的特训剧情	第五章
	4	姐弟ゲンカ	学园ウルリカのアトリエ发生剧情，前往资料馆调查书架获得レシピ「素敌な赠り物」，回到ウルリカのアトリエ调合[笑い袋]	第七章
	5	挑战	学园グンナル教头の部屋发生剧情，拿着永久ゼンマイ前往ウルリカのアトリエ与エナ对话，与トニ.クロ-ン战斗	第八章
ゴト-	1	ゴト-の魅力	学园ウルリカのアトリエ发生剧情	第三章
	2	指名手配犯ゴト-	学园学生课发生剧情，前往坏れかけの栈桥深处发生剧情	第四章
	3	ゴト-捕获作战	学园宿舍エントランス发生剧情	第五章
	4	ゴト-と理事长	分别前往学园教室楼廊下、疗エントランス、校庭发生剧情，前往校庭发生剧情，前往资料馆发生剧情	第七章
	5	兵队追い返し作战	学园ウルリカのアトリエ发生剧情，前往ゴミ拾て场获得[ゲドクダケ]，返回学园ウルリカのアトリエ将[ゲドクダケ]给クロエ，前往教员室楼廊下发生剧情，前往校庭发生剧情，与士兵对话	第八章

ROBERT LUDLUM'S
THE BOURNE CONSPIRACY

□文/www.goingamer.com paladin、责/七曜

CHECK 综合简介

游戏中的动作键会根据主角所处位置或所面对的设施产生一些变化，比如靠近墙壁时动作键的作用为隐蔽，而靠近门时则可以用来开门或开锁（开锁时需要长按A键），不过需要注意，只有当屏幕右下角出现相应按键提示的时候，按下A键才会发生动作。角色在默认状态下是慢跑移动的，速度较慢但转向灵活便于操控，而按下RB键时，配合左摇杆角色会做出奔跑动作，游戏中很多限时场景都必须借助奔跑才能顺利完成，需要灵活运用；奔跑中还可以顺势撞开无需开锁的房门。提示键是本游戏最常用的功能。按下该键位后，右下角迷你地图上就会显示出各种提示信息：绿点代表接下来应该前往的目的地，而红点则代表了敌人所在的位置。除了迷你地图的提示外，按下该键的同时，主角还会自动转身面向视线范围内的敌人，配合武器的话基本等同于自动瞄准功能；另外在提示状态的有效时间内，还会出现时间慢放的效果，游戏画面会变成黑白色，敌人也会以亮色暴露在屏幕上。当然，如此强大的功能当然不可能白送给玩家。

CHECK 必杀攻击

玩家通过攻击或射击敌人可以积蓄必杀槽，最多蓄满三段，只要蓄满一段后，根据右下角迷你地图处的提示，按下B键就可以对一名敌人发动华丽帅气的必杀攻击了（奔跑动作中同样可以发动）。假如玩家已经蓄满了三段必杀槽，并同时有三名敌人在场的话，只需按一次B键就可以连续发动三次必杀攻击将三名敌人同时放倒。必杀攻击发生后虽然会根据环境、装备等因素发生一些动作上的变化，但对杂兵是绝对具有一击必杀效果的，而对boss的肉搏战时使用必杀攻击还会有恢复体力的效果；唯一需要注意的是，使用枪械发动必杀攻击或是在肉搏状态使用多段必杀槽对付多名敌人的时候，都会有QTE提示按键。

POINT 1 WNMSNDA枪战

游戏中玩家只能同时持有手枪和长枪各一把，所以如何取舍还需要仔细斟酌。游戏中枪支弹药的主要来源是拾获被击毙敌人的武器，另外游戏的部分场景中设有弹药箱，玩家只要调查一下就可以把当前武器的弹药全部补足。弹药箱的位置可以通过提示键进行确认，迷你地图上会以白色子弹形状的图标表示。玩家在装备武器的状态下，屏幕的正中央会出现一个白色准星，当该准星瞄准敌人后就会显示红色，此刻如果扣动板机就可以对敌人造成伤害了。虽然射击敌人的躯干更容易保证命中率，但游戏中后期由于敌人统统都是身着避弹衣登场的，所以若依然以射击敌人躯干为主的话，战斗自然就会变得相当被动，此时，可以对敌人一击必杀的“爆头”技巧就成了玩家的必修课，玩家可以在瞄准状态下按“Y”键进行自动锁定，之后只要适当微调便可以成功瞄准敌人的头部，如此一来战斗的效率就会大大提升。



←本作除了格斗还有需要考验射击的设计。

POINT 2 WNMSNDA潜入

本作既然是特工游戏，其中自然是少不了潜入要素，只要玩家按下左摇杆，主角就就做出蹲下的动作，此时推动摇杆进行移动，就是传说中的“潜行”了。悄悄从背后潜行靠近敌人，根据提示按下B键后不但可以瞬杀敌人，更可以直接蓄满一段必杀槽，绝对是值得尝试的高级技巧。可惜的是流程中可以用到潜行技巧的关卡少之又少，而且潜行中稍有差池就会直接演变成正面交战，所以潜行在本作只能算是非主流战术了。需要注意的是：玩家装备着枪支的话，是不能潜行的。



←潜入后在暗处进行对敌人的伏击。

POINT 3 WNMSNDA肉搏

不论玩家是否持枪，在接近敌人后战斗就会自动演变成近身肉搏。近身作战是一对一进行的，即便敌方有多名角色也不会蜂拥而上，其他敌人顶多在旁边适当偷袭一下（可以根据QTE进行躲避或反击），不过周围如果有持枪的敌人，那他们可是会肆无忌惮的射击的，所以当发生近身战的时候，玩家在第一时间解决战斗是最明智的选择。近身格斗状态下的所有攻击技巧都是由X、Y两个攻击键延伸出来的，组合方式如：XXX、YYY、XYY、XXY等；长按A键可以防御对手的攻击，根据对手的攻击手段主角会做出防御或是躲避的动作。近身战盲目的追求连续攻击决不是明智的选择，只有适时的防守并在对手攻击的空档进行反击，才是胜利的关键。切不可放弃防守与敌人直接肉博。

X360	本刊译名：谍影重重・伯恩的阴谋				TEEN T
	High Moon	49.99美元	2008年6月3日		
动作	HD-ROM	美版	1人	715K	

敌兵，建议玩家先找一个相对安全的掩体，然后多配合提示键慢慢消化敌人。当把庭院里的敌人全部消灭后，装甲车登场。玩家需要利用手中的机枪攻击装甲车的弱点才能将其击破。装甲车的火力十分强劲，建议大家围着石像跟装甲车同方向绕圈移动，追着目标进行攻击。装甲车共有两个弱点，两个弱点都在装甲车的右舷上，第一个在车身左上方，颜色有些泛红的方形突起物即是；第二个弱点则是在车身下方两个轮胎之间，这两个弱点在玩家按下提示键的时候都会以亮色显示，十分醒目。弱点大概需要命中差不多20发子弹才能打爆，不过弹药问题完全无须担心，因为石像周围已经给玩家准备了一地的子弹。玩家需要注意的是只有将装甲车的第一个弱点击破后才会出现第二个弱点。

将装甲车击破之后进入图书室，进行这里的战斗时玩家尤其要注意掩体的选择，躲在书本后面可不是什么保险的事情。从图书馆操作完机关出来后会遭到狙击，需要根据QTE提示进行躲避。

接下来的战斗敌方配备了不少狙击手，玩家在进行攻略的时候应该优先解决他们。进入工厂内部并操作机关后，游戏会进入倒计时状态，此时玩家需要赶到二楼的目的地才能成功躲过一劫，不过因为沿途有一些敌兵干扰，所以时间上可能会有些紧张，到达二楼的目的地后本关结束。

Castel Fight

本关只是一场只有主角和boss的战斗，只要将boss击败就可以过关。Boss的攻击意识比较强、血也很厚，不过整体难度并不高，多在其攻击的空档反击即可；当boss的HP低于一半时会装备匕首攻击主角，此时玩家可以靠近写字台发动必杀攻击，如此主角就会像电影中的情节一样用钢笔将boss的匕首废掉；接下来只要将boss击破便可顺利过关。

Paris Chase

本关是驾驶关，从头至尾游戏都是在车上进行的。本关只要一直按照地图上提示的地点进行移动即可过关；沿途会有很多警车拦截玩家，原来显示玩家体力的计量槽也会变成表示警车追踪程度的计量槽，当警车靠近玩家驾驶的汽车时，该计量槽就会上涨，一旦升满，系统就会判定主角被警察追上了从而结束游戏，不过只要玩家一直移动，警车是不会那么容易追上来的。 本关刚开始的时候会有一段时间没有目的地提示，不过只要随便绕绕圈消磨一下时间，系统就会提示玩家前往隧道；此时会有连续的QTE出现，玩家还需注意。进入隧道后右上角出现倒计时，接下来玩家只要一直按照系统提示的位置进行移动即可，到达终点后会再次连续出现QTE，全部成功后主角以完美的车技甩掉了尾随的警车。

Disarm Renard

本关的开始部分是潜入作战，不过玩家即便不幸被敌人发现的话也不会有太大影响，只需要把发现自己的敌人解决即可。根据提示沿路移动，直到肉搏消灭一个小boss后，来到二楼发现目标，此时需要稍微等一会才可以打开旁边铁门，之后玩家通过通风管爬到敌方进行交易的仓库。由于到目前为止主角都没有获得武器，所以在仓库里对话的两个持枪杂兵只能肉搏击倒，顺利将两名敌兵击倒后根据提示的位置调查四个箱子，之后就会出现敌方黑吃黑的情节。从此刻开始，战斗变为三方对立的战局，玩家可以趁他们相互残杀之际在旁边放一放冷箭，也可以等他们相互消耗的差不多了再以“正义”之名将他们一一消灭，具体如何发挥大家完全可以自便。依然沿着提示前进，进入花园后游戏开始倒计时，与此同时大批敌人也蜂拥而至，直到本关结束之前战斗的难度都很高，这里还是老样子，尽量找安全的地方隐蔽并跟敌人漫漫消耗，如果狙击手在可视范围内就优先消灭以防不测；慢慢渗透到直升飞机附近时本关结束。



Survive the Professor

当玩家开始操作的时候，敌方的狙击手boss就已经开始行动了。玩家首先需要推动家具帮助女主角逃离现场，每次推动家具都会有相应的QTE。女主角离开后前往二楼，在提示房间的壁橱内获得双管猎枪，接下来离开房子。离开房子后首先需要像电影中演绎的那样将不远处的油罐车打爆，然后玩家再趁着浓烟朝目的地移动；由于猎枪的射程很短，所以必须移动到离油罐车很近的位置才能将其打爆。移动的过程中大家需要先将路上的油桶打掉，不然当我们经过油桶的时候狙击手就会射击油桶引发爆炸。另外大家可以根据狙击枪的红外线确定狙击手所在的位置，狙击手的枪法依然无需怀疑，玩家只要暴露自己超过三秒钟基本铁定中枪……

打爆油罐车后没走多远，需要再将一辆小货车打爆；小货车需要射击油箱部分才能将其引爆，油箱的位置可以通过提示键来确认，之后一路狂奔直奔提示地点，途中会发生三次QTE躲避狙击手的子弹。爬上小木屋的屋顶后首先会出现一次QTE躲避爆炸，紧接着在二楼跟楼下的boss之间发生枪战对射，大家可以把二楼的两个煤气罐推到楼下，然后用射击引爆来对boss造成伤害，在boss受到一定创伤后主角下楼与其发生肉搏战；肉搏战会有2分钟的时限，时间还是比较紧的，不过此时的玩家也已经经历了不少“风雨”了，相信boss单调的套路不会对玩家造成太大影响，将boss击破后本关结束。

Treadstone Satehouse

游戏开始后控制主角暗杀掉剩下的敌兵，然后借助空中的锁链来到对面的大楼，将狙击兵解决掉后主角会捡起狙击枪通过QTE狙击对面楼层的敌人；QTE会连续发动五次，其中第一、三、五次固定为RT键。主角获得手枪后，在最后的大楼天台需要跟两名狙击手对峙，不过如果玩家之前已经积蓄了两段必杀槽，那这里就可以直接发动必杀射击轻松通过；接下来解决掉天台全部的敌兵后，从天窗潜入大楼内部并发生剧情。

剧情结束后主角需要一直杀下螺旋楼梯，敌人并不单单只从楼下出现，楼上偶尔也会出现敌兵夹击主角，玩家稍不留神就会进入腹背受敌的两难境地，建议大家从螺旋楼梯战斗开始的时候就尽量积累必杀槽，这样一来即使在被夹击的情况下也可以依靠必杀射击来尽快解围。当玩家遭遇到小boss肉搏战斗的时候，说明楼梯战斗已经临近尾声了，只要把小boss击倒并经过连续两次QTE之后，直接来到楼外。楼外依然有大量全副武装的士兵在等待着玩家，大家如果弹药充足，完全可以考虑用射击引爆汽车来攻击那些躲在汽车后的士兵。走过拐角将喷水广场的敌人全部歼灭后靠近水池旁边的铁门，铁门被敌方的火箭筒炸开后会进入巷战，巷战的敌人数量虽多但终归地形相对简单，稍微留神一下敌人的火箭筒攻击即可。通过巷战后进入教堂，开始最终的决斗。跟boss在教堂的战斗只能使用枪械对射，boss的机枪攻击力很高，玩家与之对射的时候切忌贪心，否则很容易被秒。Boss会随着体力的减少逐渐向讲台方向移动，在boss退到讲台并受到一定攻击后，主角将其扑出窗外进入肉搏战；对手虽然作为最终boss出场，但其肉搏战的水平却不敢让人恭维，倒是频繁的QTE需要玩家多注意；将boss的体力槽耗光时会出现最后一次QTE，欣赏完主角潇洒的铁锹连击后故事迎来尾声。



通关之后

游戏通关之后开启Cheats模式，玩家只要输入在通关时获得的相应密码，就可以改变游戏中的一些属性。目前已确定的是：输入alwaysanobjective后，游戏中拾获的手枪将变成无声手枪，而输入whatthey makeyougive之后，获得的散弹枪将都变成全自动散弹枪。

X360版成就获得

完成条件	获得点数
完成Trainee难度的全部关卡	40 points
完成Agent难度的全部关卡	60 points
完成Assassin难度的全部关卡	100 points
不使用必杀技徒手击败50名敌人	15 points
不使用必杀技徒手击败100名敌人	25 points
不使用必杀技徒手击败200名敌人	50 points
命中率低于10%过关	5 points
命中率高于75%过关	10 points
命中率高于90%过关	15 points
命中率高于90%通过3关	25 points
摧毁10个可爆炸物品	10 points
摧毁50个可爆炸物品	25 points
不使用必杀射击通过一关	5 points
使用必杀射击击毙50位敌人	15 points
使用必杀射击击毙200位敌人	50 points
不使用格斗必杀通过一关	5 points
使用格斗必杀击败50位敌人	25 points
使用格斗必杀击败200位敌人	50 points
使用场景中的互动物件发动必杀击败20名敌人	10 points
使用场景中的互动物件发动必杀击败100名敌人	30 points
爆头击毙25名敌人	10 points
爆头击毙150名敌人	50 points
收集5本护照	5 points
收集30本护照	15 points
全护照收集	30 points
使用发动多段必杀击毙复数敌人3次	5 points
使用发动多段必杀击毙复数敌人30次	25 points
Paris Chase关卡中使用使用3段肾上腺槽	15 points
Paris Chase关卡中撞击咖啡厅、中国店以及任意200个设施	20 points
完成全部11个关卡并收集齐各个关卡的全部护照	共255 points



作为机战系列第一款RPG类型的作品，本作采用全新的战斗系统，玩家可通过不同的按键来发动各种攻击，自行组合招式的连续技，流畅的连携攻击与援护攻击，华丽的必杀技与特殊技，在突出动作要素的同时体现出不逊于前作的战斗乐趣，而精神指令的沿袭引入和攻击取消的新颖设定则将战略性提升到更高的档次。本作的世界观与《超级机器人大战OG》紧密相连，随处可闻的经过混音后的经典配乐，辅以系列在DS平台首开先河的战斗语音，令系列老玩家们可以轻易拾回那份熟悉的感动。本文仅以系统简介+流程攻略的形式呈现，至于诙谐而不失深度的剧情，以及堪称本作特色的恶搞对白则要靠各位玩家在游戏过程中慢慢品味了。　□文/新之助&小白、责/七曜

能力解说能力

HP	体力，该数值减为0时角色陷入战斗不能，同时无法获得该战EXP。
SP	精神力，发动精神指令和使用特殊技时消耗。
COM	行动力，战斗中一切行动的基础，每回合会自动回复50%。
ATK	攻击力，数值越高则攻击威力越高。
DEF	防御力，数值越高则受到攻击时的伤害越小。
SPD	速度，影响战斗中的行动顺序，数值越高每回合越先出手。
TEC	命中率，数值越高攻击越容易命中敌人。
CRT	会心一击率，数值越高攻击时越容易出现可以造成严重伤害的CRITICAL攻击。
GRD	格挡发生率，数值越高则受到攻击时越容易出现GUARD而不受伤害。
EVA	回避率，数值越高则受到攻击时越容易出现MISS而不受伤害。

BATTLE EXPLAIN

战斗说明

战斗中的行动顺序由SPD决定，在下屏"NEXT CHARACTER"一栏中会显示目前行动者和其后三位的行动顺序。轮到我方角色行动时，可以在攻击前按X选择其它行动，包括精神指令—施放特殊技—使用道具—查看状态—防御和逃跑，通常攻击时将按照自行搭配好的顺序出招，出招消费相应的COM值，COM值不足时攻击结束，而上屏右上的"ACT REST"一栏会显示出剩余攻击次数，一名角色攻击次数用完后按下方向键右可以召唤我方尚未行动的角色进行连携攻击，中期拥有援护角色后还可以在攻击中随时按下方向键左来穿插援护攻击，从而加快上屏左下角的"F.GAUGE槽"增长速度，无论攻击敌人还是被攻击，"F.GAUGE槽"都会有所增长，当其积攒到100%时可以施放必杀技一击扭转战局，但发动后该角色行动将会强制结束。

CHECK

小技巧1：等级上升时会恢复全部的HP与SP，因此看到即将升级的话就不要吝啬多多使用精神指令了。

小技巧2：使用特定技巧结束战斗可以获得EXP的加成，其中使用必杀技或特殊技×1.3，使用援护攻击×1.1，此加成可以与精神指令"应援"、"努力"的×1.5效果相迭加。

小技巧3：在特定出招动作时按A键连携下一招会取消掉前面招式的收招硬直，此时会在人物身上显示绿色的"Cancel Bonus"字样，同时"F.GAUGE槽"会有10%左右的增长作为奖励，此技巧每种招式都可以应用，只是取消时机各不相同，造成实行起来有易有难，但为了"F.GAUGE槽"大幅增长的丰厚回报务必要熟练掌握这一技巧！

按键操作

按键	平时	战斗中
方向键	移动	右键连携攻击；左键援护攻击；上下键选择目标
A	调查—破坏	攻击
B	取消	取消
X	开启菜单	行动选择
Y	—	必杀技
R	—	查看己方状态
L	—	防御

通关追加要素

通关STAFF播放完毕时会提示存档，存档后返回标题画面读取该存档可以进行二周目游戏。二周目继承通关时的金钱、道具、装备品与战斗记录，同时在游戏菜单的"ゲーム设定"中追加"BGM再生"选项。这和正统的机战系列作品通关要素十分相似，真不愧是外传性质的机战作品。

连续攻击

首先战斗时使用的招式和出招顺序都可以自行调整，每种招式消耗的COM值不一样，消耗越多的招式威力越大，但无论怎样组合招式，每名角色的一次行动最多可以出招五次，连击数影响到伤害加成和必杀槽上升速度。需要注意连续攻击的出招时机相当重要，如果敌人落地就会强制中断，而如果敌人位于高空则有些招式无法完全命中，而且这个时机是由所用招式和敌人重量共同决定的，不同招式组合的判定时机固然不同，不同重量级别的敌人下落和撞墙反弹的速度也各不相同。



连携与援护攻击



发动连携攻击的前提是操控角色攻击完毕后轮到我方角色行动，具体表现攻击时上屏右下角该角色头像显示WAIT，之后只要在整套攻击完全结束前随时按下十字键右就可以交换该角色上前进行连携，同时获得必杀槽的奖励加成，但是需要注意连携攻击会占用角色的行动机会，参与角色无法发动精神指令或使用道具，可谓有得必有失。而援护攻击的使用则不受此限制，行动角色每次出招后都可以施放，掌握熟练的话完全可以按照出招→援护攻击→出招→援护攻击→……的方式予以敌人严重的打击。

NDS	本刊译名：无限边界 超级机器人大战OG传说			
	NBGI	6140日元	5月29日	
角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb



CHECK! 各角色招式取消、技能列表

名称	效果	习得角色
根性	自身HP回复50%。	ハーケン、锡华
ド根性	自身HP完全回复。	小牟
信赖	指定我方队员HP回复30%。	神夜、アシエン
友情	我方全员HP回复30%。	零儿
绊	我方全员HP回复50%。	KOS-MOS
爱	我方全员HP完全回复。	神夜
复活	指定战斗不能的我方队员HP回复50%	KOS-MOS、ハーケン
期待	指定我方队员SP回复20。	神夜
八卦	随机回复我方一人SP20。	小牟
气合	自身COM回复30%。	ハーケン
气迫	自身COM回复50%。	零儿
激励	指定我方队员COM回复30%。	神夜、アシエン
鼓舞	我方全员COM回复30%。	锡华
补给	指定我方队员COM回复30%，SP回复20。	KOS-MOS
祈り	解除指定我方队员的异常状态。	神夜、KOS-MOS
舞踊	解除我方全员的异常状态。	锡华
脱力	指定敌人ATK下降5%、DEF下降5%。持续2回合。	小牟
言灵	敌全体ATK下降5%。持续2回合。	零儿
足かせ	指定敌人SPD下降10%。持续1回合。	アシエン
威压	敌全体SPD下降10%。持续1回合。	锡华
搅乱	敌全体TEC下降10%。持续1回合。	小牟
毒舌	指定敌人一定几率附加「毒」状态。持续5回合。	アシエン
狙击	指定敌人一定几率附加「气绝」状态。持续1回合。	ハーケン、小牟
眼力	指定敌人一定几率附加「麻痹」状态。持续3回合。	KOS-MOS
觉醒	自身COM最大值提升至120%。持续3回合。	アシエン、KOS-MOS
孤高	自身COM最大值提升至150%。持续3回合。	ハーケン
铁壁	自身DEF提升20%。持续3回合。	神夜、KOS-MOS
加速	自身SPD提升15%。持续3回合。	アシエン、零儿
集中	自身TEC提升15%。持续3回合。	ハーケン、零儿

名称	效果	习得角色
斗志	自身CRT提升20%。持续3回合。	アシエン
士	我方全员CRT提升20%。持续3回合。	ハーケン
信念	不受异常状态效果影响。持续3回合。	神夜、零儿
结界	我方全体不受异常状态效果影响。持续3回合。	小牟
高扬	使敌人浮空升高。持续3回合。	锡华
博打	对自身随机使用一个精神指令。	神夜
式占	对指定我方队员随机使用一个精神指令。	小牟
努力	战斗结束时自身获得1.5倍经验值。	アシエン、零儿
应援	战斗结束时指定我方队员获得1.5倍经验值。	锡华
幸运	战斗结束时获得1.5倍资金。	ハーケン
手加减	下一次攻击时自身ATK下降为1。	
不屈	下一次受到攻击时自身GRD提升50%、所受伤害减轻30%。	锡华、零儿
闪き	下一次受到攻击时敌人的攻击必定会MISS。	ハーケン、アシエン
突击	下一次攻击时无视敌人的体重，使浮空高度固定。	KOS-MOS
直击	下一次攻击时第1击不会被敌人BLOCK。	神夜、KOS-MOS
必中	下一次攻击时全套攻击都不会被敌人BLOCK或MISS。	アシエン、锡华
感应	指定我方队员下一次攻击时全套攻击都不会被敌人BLOCK或MISS。	小牟、KOS-MOS
情热	下一次自身攻击时F.GAUGE槽上升率为1.5倍。	锡华
电瞬	下回合开始时必定第一个行动。如果有重复的情况则SPD高的人优先。	零儿
热血	下一次攻击时对敌人造成1.5倍伤害，CRITICAL不可迭加。	ハーケン、小牟
魂	下一次攻击时对敌人造成2倍伤害，CRITICAL不可迭加。	零儿
切り札	同时拥有「加速」「直击」「觉醒」「斗志」「热血」「努力」的效果。	ハーケン
奇迹	同时拥有「加速」「必中」「闪き」「气合」「魂」「幸运」的效果。	神夜

●ハーケン：テキサス・ホールデム：倒数第二击将敌人浮空，到最后一击吹飞之前都可以取消，必杀槽增加8%。

●アシエン：タイグレス・バイト：用带有绿光的上踢将敌人浮空后，到下踩前都可以取消，必杀槽增加10%。

●神夜：火鼠の衣：最后一击的收招动作中取消，必杀槽增加15%。

●锡华：锡华・美丝：最后一击前邪鬼丸落地瞬间取消，必杀槽增加8%。

●零儿：地礼・春雷の型：倒数第二击命中后，到最后一击命中敌人刀光出现前都可以取消，必杀槽增加10%。

●小牟：水柃・贰の型：倒数第三击命中后，到最后一击命中前都可以取消，必杀槽增加8%。

●KOS-MOS：X・BUSTER：最后一击前蓄力过程的后半段取消，必杀槽增加10%。



觉醒！永燃不灭的钢之魂！！

这是一个由“クロスゲート”所连接的世界，从来没有人知道形成这一局面的原因。与来自异世界居民的邂逅，导致了世界混乱，并随之爆发了战争，自战争结束后六个世界始终维持着一种奇妙的平衡。直到距今23年前，一艘大型飞船的坠落改变了世界的历史，平衡无法维持下去，混乱再次蔓延开来……开始了“未知的处女地”的开拓史。

Point.1 マイティエーラ

入手道具：ヒールカプセル×2、マインドカプセル、パワードリンク、リライザー×2、S・HPドリンク×2、地动香×2、ベレー帽、HPドリンク×2、スタミナドリンク×2、HPドリンク、マンドラゴラ、キビダンゴ

主角ハーケン和アシエン奉命来到23年前坠落的飞船遗迹进行调查，这里是他们当初被拣到的地方，而他们此行的任务就是去寻找当年的真相。在主角二人简单的对话之后，游戏正式开始，前方不远处看到红色闪光点，这里会进行基础系统教学，提示玩家可以进行存档操作。一路向上方前进，在挡路的灰色石头前按A键可以使用主角ハーケン的特殊技能“ナイトファウル”将其击碎，部分石头中藏有道具，要击碎才能够后获得，因此不要放过任何一块。来到一扇加锁的门前发生剧情，アシエン发动了热暴走模式使用暴力将锁破坏。进门后会提示是否观看战斗说明，对于初上手的玩家还是建议观看学习下的，从此开始了踩雷式遇敌之旅。沿停止的电梯一路上行来到另一扇加锁的门前，这次不能强行破坏了……调查后得知需要“カードキー—LV1”这把钥匙。进入左侧尽头的门，唤醒沉睡的公主，剧情后楠舞神夜加入，同时得到贵重品“カードキー—LV1”，现在可以开启刚才令人头疼的锁继续前进了。进门没走两步就发现前方通路又被重门紧锁，而这次需要的是“カードキー—LV3”……没办法只好另寻其它出路。左转下来调查红色的操作台可以启动刚才停止的电梯，之后进入上方的门准备迎接本作的第一场BOSS战。



BOSS：WR・レッド×2

击退BOSS后来到门前，发现又是加锁的，以アシエン的热暴走模式仍不能将其开启，无奈之下一行人只好原路返回。就在主角们撤离之后，那扇锁着的门被从里面打开了，一名造型和アシエン有几分神似的机械少女走了出来……众人返回母舰后商议决定将楠舞神夜护送回她的故乡神乐天原，离开母舰北行过桥后发现连接エルフェテツル的“クロスゲート”由出现了不安定的迹象无法使用，同时从神夜口中得知它的另一个名字“交鬼门”。向东来到トレイデル・シュタット进行整备，完毕后进入“ジョーンの执务室へ”发生剧情，制订下护送神夜归国、调查一种不存在于这个世界的名为ミルトカイル的能量物质和消灭被悬赏的黑色亡灵这三大目标。出门北行来到巨大飞船附近时，神夜对其表现出了极大的兴趣，在她的坚持下主角一行只好进入内部一探究竟。

Point.2 シューラーフエン・セレスト

入手道具：S・SPドリンク、强壮剂、地动香、S・HPドリンク×2、キビダンゴ、オニキス、炸裂弹头弹、贤者の石

进入后一路上行来到升降梯处，根据系统提示按住A键配合方向移动沿梯子爬上去继续前进。由于拦路的蓝色楔石目前还无法破坏，只好从下面兜一个圈子进入上方的门。调查眼前的操作台发现电梯由于没有电源提供而暂时无法使用，于是只好沿左侧的绿梯子不断上爬，抵达顶端后调查另一操作台接通电源使电梯恢复运作，此后出入起来就方便多了。经过一条

长长的走廊来到空间转移室，分布在这里的六个操作台只有蓝色的可以投入使用，分别调查后右行遇到一名黑肤色的机械少女，她没有理会众人就径自离开了，但神夜依旧从她的身上感受到一丝危险的气息……追踪其来到一个大型操作台前，摆弄机器后传送过来的却是三名强敌！

BOSS：ゴブリン×3

在击退BOSS后才发现操作台出现了故障无法使用，一行人带着失落的心情沿通电的电梯返回。从巨大飞船出来后继续西行至大陆尽头，通过交鬼门传送抵达神乐天原，过桥后北行看到武西城，神夜拉着主角一行进城后径自离开……在城里打探到黑色亡灵出现在东方的灭魏城里的情报，同时听说猫族商人琥魔和鬼之一族的公主锡华也在那里。来到“不死樱・祭坛へ”深处见到正在祈祷的神夜，她再次雇佣主角一行随她一起前往灭魏城进行调查。出武西城后向北行，沿岔路向东南前进不远灭魏城就遥遥在望了。

Point.3 灭魏城

入手道具：筋弛缓剂、天动香×2、どくだみ茶、健康ゾウリ、黄金のリンゴ、鬼瓦の兜、河童の伤药×2、鬼の腕

对着入口地藏像祈祷可以得到HP与SP的全回复，不妨在这里提升一下等级，此外迷宫的每个黄色瓦罐里都藏有道具，攻略过程中注意收集。一路前行来到散落着蓝色楔石的场景，先击碎下方挡路的四块石头，然后破坏石壁就可以打通回程的捷径，下楼梯后进入左测的路口见到锡华和守天正在围绕楔石的问题争执着，看到主角一行人到来后守天就离开了，为了追赶守天和调查楔石出现的原因，锡华姬加入了队伍。回到前一场景后沿楼梯上行至顶端遇到邪恶商人琥魔，双方一言不合动起手来。

BOSS：琥魔、アインストシエーデル×2

胜利后琥魔会离开，留下主角一行人面对着被蓝色楔石封锁的前进道路头疼不已……一番商议后众人决定前往龙寓岛拜访神夜的师父乙音，于是由之前打通的捷径离开。离开灭魏城后一路西行来到地图的西北角落，进入龙寓岛后来到「里玄武」诘所へ”见到乙音，交谈后得知来晚一步，黑色亡灵已经通过交鬼门前往**エルフェテイル**了……主角当即决定追赶，而神夜也无视乙音的劝告继续追随着主角一行。出岛后通过西侧的交鬼门传送抵达**エルフェテイル**，没走几步就看到名为“**キュアモス**树”的千年参天大树，一番感慨后一行人南下来到**エスピナ**城附近，踏上护城桥发现整座城都已经被红色楔石占据，这个规模没有一两年是不可能形成的，众人担心神乐天原也会有危险，因此想要立刻赶回去，谁知一阵地动山摇，从地面冒出无数的巨大红色楔石将来路彻底封锁……就在众人不知如何是好之时，神出鬼没的琥魔出现并提示主角前往西北方的**ミラビリス**城中寻找转移装置，同时她也在此处开设了自己的商店“猫骚堂”为一行人提供补给。从城的里门出来后过桥北行，来到位于地图西北角落的**ミラビリス**城。

Point.4 ミラビリス城

入手道具：S・HPドリンク、チェシャ猫ベスト×2、ガマの油、トリックカード、ハームのカラ

剧情之后调查发现前进的门被不可思议的力量封闭着，既然不需要钥匙的话，自然是要通过机关来开启。先击碎正中央的小丑雕像腾出空间，然后沿指定方向推动代表梅花、红心、方块、黑桃的四座雕像将其破坏，其中将代表黑桃的雕像推到右侧后需要先击碎右侧平台上的小雕像，再站在原先小丑雕像的位置调查选择将其破坏，每破坏一座雕像后上方门上对应图案的指示灯就会熄灭，当全部指示灯熄灭时原本牢不可破的门竟然自动炸开了……进门后来到一个遍布小丑雕像的场景，其中部分藏有道具，但更多的小丑雕像破坏后会发生不可逃走的强制战斗，注意左侧有一个被小丑雕像包围的宝箱不要错过。将拦路的小丑雕像清理掉之后击碎右上方的特殊雕像，小魔女**キュオン**登场，自称是**フォルミッド・ヘイム**特殊任务实行部队“**オルケストル・アーミー**”的炮[illegible]使，主角一听到这个名字登时无名火起，十年前的战争似乎就是这个部队引起的，二话不说立刻开战。

BOSS：キュオン、ジョケル・ソルジャー×2

战胜后**キュオン**负气逃走，调查她之前藏身处的地板会发生塌陷，众人掉到了下层。通过移动平台后看到沙夜，对话得知她是从异世界利用转移装置来到此地的，正在被有栖零儿和小牟两人追杀，说完就径自离开了。来到下一场景发现由于冰面传动地带封锁了前进道路无法到达上楼的楼梯处，只好被迫从下面绕路，在通过并排3座雕像的信道时，其中一座雕像会突然向一行人展开袭击发生强制战斗，之后沿平台内侧边缘移动绕过冰面传动地带上楼遭遇零儿和小牟，双方由于重重误会而大打出手。

BOSS：有栖零儿、小牟

战后众人互相讨论了事情的经过，在小牟的提点下，结合之前在神乐天原的经历，主角终于醒悟到刚才受到了沙夜的蒙骗，双方的误会得以化解，两人为了追查原因也加入队伍。队伍壮大至六人，自然要有两人在场外坐冷板凳以援护角色登场了，看过援护攻击的教程后建议先在模拟战中实践一下，顺便对参战阵容进行调整。依照零儿所说他们当初被传送来的地方在下层的左侧，想要顺利抵达就要靠身边的三座冰台来搭路了，先不要击碎任何石头，直接把最右边的冰台依照下→左→下的顺序推动使其从空洞落下，之后击碎挡路的石头，将另外两座冰台向下推动即可将连接通路搭建完成。下楼后再踏上冰面传动地带，传动途中会被冰台拦住，沿搭建好的通路左行，通过移动平台后进入左上的门，一路沿环型信道绕着圈子来到场景中央踏上传送点，再上行不远终于来到了零儿他们被传送来的时计之间，并遇到了序盘**マイティエーラ**最后登场过的机械少女，她自称**カルデイア**W06，并称呼**アシエン**为W07，直接指出其因为战舰坠落的缘故失去了记忆，在证实**アシエン**已经忘记了自己的任务后马上向主角一行发起了攻击。

BOSS：カルデイア、WR・ユミル×2

カルデイア不愧是人型机器，当判断出无法阻止主角一行后当机立断迅速撤退，主角一行调查了墙上的转移装置后发现已经停止运作，如此一来零儿和小牟就无法返回他们的世界了，主角决定要帮助他们寻找回去的方法……正当一筹莫展之时，**アシエン**无意中发现敌人遗落下来的贵重品“**カードキー**LV2”，看来是时候重访**マイティエーラ**了。艰难的沿原路离开（这次没有任何捷径可走了）后回到**エスピナ**城，从琥魔口中得知沙夜去了位于**エスピナ**城东南方的**ミイーゲル通り**，



从城的表门出去之后向东南方行进，会看到一座黑色的废墟，靠近后调查得知这里是以前战争的旧地。

Point.5 サウス・オリトリア

入手道具：S・SPドリンク、イモリの　焼き、贤者の石、星の金货、强壮剂、ウルフメイル、胡桃・ミラクル、天动香、魔女娘のステッキ、ユニコーンの角、金の卵、军帽

踏上路面的暗红色沼泽会造成HP的损失，行进时注意小心绕开，之后的开阔场景沿右侧岔路上行，一路击碎挡路石头前进，登上台阶后遇到人鱼女海贼和青色鱼人，主角凭借赏金猎人的职业敏锐认出她们是“**シレーナ**海贼团“的团长**アン・シレーナ**和其副官**ボニー・マクシマド**，双方一言不和立刻兵刃相向。

BOSS：**アン・シレーナ**、**ボニー・マクシマド**、海贼团・亲卫队×2

看到主角一行人的实力很强，两人交代了几句就撤离了这里。此时推开棺材可以抵达上层平台，之后先将左侧的棺材推开打通回程的捷径，再将右侧的棺材推开打通前进的道路，进入右侧信道后上行没多远就惊喜的发现追踪了很久的黑色亡灵立于眼前，黑色亡灵好象是故意在等待主角一行，但却没有任何的表示直接就攻了上来。

BOSS：フロアでファントム、WR・ゴースト×2

历尽千辛万苦好不容易赢得了胜利，谁知黑色亡灵却连招呼也不打一声就消失在一阵闪光中……眼看喊破喉咙也没有用，主角一行人只好收拾情怀继续前进。从另一侧出去后一路南下至地图最南端，过桥来到**アプリエータ**城，众人正在商议如何使东南方连接**ロストエレンシア**的交鬼门恢复安定时，豹男**カッツェ**出现向主角透露了有人正在研究能够破坏楔石的武器这一重大情报，众人商议后决定前往一探究竟，与此同时神出鬼没的琥魔再次出现并将商店“猫骚堂”开设在此继续为一行人提供补给，出城通过西侧的桥后一路北上来到**エスメラルダ**城塞。

Point.6 エスメラルダ城塞

入手道具：アミタイツ、　いロングコート、ロート・プレート、リラ・プレート、魔镜の破片、ゲルプ・プレート、ブラウ・プレート、パンドラの箱、クマのぬいぐるみ、S・SPドリンク、ガマの油、アロマオイルX、ユニコーンの角、ウサギの怀中时计、幸せのマッチ、イモリの　焼き



刚一进入城堡，零儿就立刻感觉到额头的伤疤在阵阵作痛，由此确认了沙夜的存在。一路上行发现中央的道路被针床隔断了，没办法只好回过头来从左侧绕相当

长的一段路上来，爬上右上方的楼梯，沿途的三扇大门都被机关锁住而无法开启，顺唯一的信道走到底遭遇“**オルケストル・アーミー**”的另一成员**ヘンネ・ヴァルキュリア**，她由于听过**キュオン**的报告而视主角一行为目前最大的障碍，一场恶战自然在所难免。

BOSS：ヘンネ・ヴァルキュリア、ハーピュイア

眼看不是主角一行的对手，**ヘンネ**也只好在听过众人的忠告后撤退。调查开启她之前所在位置身后的机关，之前拦路的针床就会消失了。原路返回后调查开启一楼中央大门左侧的机关，中央大门应声开启，进入后前进至尽头遭遇沙夜，面对零儿的质疑沙夜没有做出回应，却透露出原来她也是来此寻找传说中的“楔石破坏道具”，既然大家目标那么只有通过实力来决定宝物的归属了。

BOSS：沙夜、セリブラムレス×2

沙夜明显表露出了放水的迹象，战斗结束后立刻逃得不见踪影，留下主角一行继续在城塞中探索。前行发现左右各有一条楼梯，登上左边的楼梯遭遇守卫宝物库的沙夜部下毒牛头，这家伙居然一边嚷着让神夜嫁给它一边杀了过来……击破后继续下行调查开启两侧机关降下拦路的针床，调查路的最下方可以从里面开启之前一楼左侧上锁的大门，再回过头来通过右方针床地带后的下方宝箱里发现贵重品“**ロート・プレート**”。接下来原路返回与沙夜战斗的场景，转而登上右边的楼梯则会遇到沙夜的另一部下毒马头，轻松击破后如法炮制开启两侧机关和下方大门，在针床地带右上的宝箱里发现贵重品“**リラ・プレート**”，在左下的宝箱里发现贵重品“**ゲルブ・プレート**”，最后来到左上白色棺材前主角一行停下了脚步，就在众人七嘴八舌讨论里面藏有什么宝物时，棺材的盖子自动掀开，一名机械少女站了起来，小牟一眼就认出了她是KOS-MOS，但KOS-MOS自己也不记得是怎么来到这里的，为了找到回去自己世界的方法她也加入了队伍，开启旁边的宝箱可以获得最后一个贵重品“**フラウ・プレート**”。

BOSS：毒牛头、ヴァラレス×2

BOSS：毒马头、ハートレス×2

再次返回与沙夜战斗的场景，将刚刚获得的四个贵重品分别安放在中央的台座上以启动升降平台，抵达上层后发现前方的门又被机关锁住了……根据魔镜提示将四座胸像按照右、左、左、左的顺序旋转摆放，选择“**像の向きはこれだ**！”分别通过两侧魔镜的验证，然后中央大门解锁，通过后发现前方又是同样的布局，不过这次胸像的正确旋转摆放方式换成了左、右、右、正……再次穿过大门继续前行，终于见到了此行的目标人物——能够制作将楔石破坏的武器的**ドロシー**，她说在沙夜带来的异世界技术帮助下，该装置已经基本完成，正当主角向其求借时，**ドロシー**一看到了队伍中KOS-MOS，便认定主角一行人窃取了她的宝物，连一句解释也不听就杀了过来。

BOSS：ドロシー・ミストラル、セリブラムレス、ヴァラレス、ハートレス

在锡华的恳求下，并以帮忙寻找最高纯度的红色楔石为代价，终于从**ドロシー**手里借来了贵重品“**アルギュロス**”，但目前只能用来破坏蓝色楔石，面对着红色楔石还是一筹莫展，返程途中搭乘升降平台下来后就可以在蓝色楔石身上一试威力了。出城后一路向西南方行进，走到尽头发现一堵高墙隔断了通往沙漠的道路，大门根本无法靠人力开启，正当众人猜测是为了阻止沙漠化的侵袭而修建之时，又是一阵地动山摇，结束后惊喜的发现东南方的交鬼门已经恢复安定，这下子终于可以返回久违的**ロストエレンシア**了。传送后南下返回母舰，一番欢迎后得知黑色亡灵在附近出没的消息，同时出现的还有十年前大战中的核心机动兵器**アーベント**……为了追踪它主角一行拿着新获得的“**カードキー**LV2”再次回到了**マイティエーラ**。

Point.7 マイティエーラ

入手道具：オリハルコニウム、S・HPドリンク×3、アポジモーター、天动香、ジェットマグナム、强壮剂、アロマオイルX、金の卵、暗视ゴーグル、胡桃・ミラクル、Wシリーズスーツ、贤者の石

一路前行来到LV2的门前，看来负责守门的“白银の堕天使”白骑士**アーベント**已经恭候多时了。

BOSS：アーベント、WR・ナイト×2

战斗胜利后**アーベント**同样一言不发的消失在一阵闪光中，主角一行用“**カードキー**LV2”开启门锁来到一个有巨大显示屏的地方，很明显这是有人在最近故意启动的，经KOS-MOS解析后得知W系列人造人和另外两部机动兵器的存在，但奇怪的是众人遇到的机动兵器和资料记录中体型有巨大差距，看来它们是有人利用这些数据微缩复制出来的，而现在只有神乐天原的技术可以做到这点，这下为公为私都必须再访神乐天原了……继续一路上行，穿过一个场景后来到W系列的试验室，调查过全部睡眠箱的残骸后准备离开时发生次元歪曲，**カルデイア**W06和黑色亡灵在最上方一齐登场。这次**カルデイア**将自己的目的和黑色亡灵的由来坦言相告，透露出黑色亡灵其实是不知所踪的W00专用机这一事实，最后为了保密而要将主角一行抹杀，携黑色亡灵一起向众人发动了攻击。

BOSS：ファントム、カルディア・バシリッサ

胜利后**カルデイア**撂下几句场面话正准备携黑色亡灵撤退时，惊讶的发现黑色亡灵由于机体损伤而拒绝执行指令，无奈之下只好独自撤离。主角一行将机能完全停止的黑色亡灵拖回母舰后，在鞠音的妙手下将其和**アーベント**的碎片组装到一起成为援护专用的SRW，**ハーケン**也因此习得新的特殊技“究极!**ゲシュペンストキック**”。下一站自然就是位于神乐天原的灭魏城，毕竟不找到守天的话锡华是不会罢休的。

Point.8 灭魏城

入手道具：キジムナーの假面、イモリの　烧き、楠叶汁、玉手箱×2、打出の小槌

沿之前打通的捷径回到与琥魔战斗过的地方，击碎挡路的蓝色楔石开启大门，进入后上行没多远就遭遇了蓝古铁**ナハト**，奇怪的是改装后的黑色亡灵居然与其产生了共鸣，没有什么好说的，来战斗吧“钢铁**の**孤狼”！

BOSS：ナハト、WR・アイアン×2

毫无悬念的，**ナハト**在一阵闪光中撤离，推开大门继续前进，穿过一个场景后终于遇到追寻以久的守天，但他的精神明显出现了问题，正当众人不明所以之时沙夜出现揭露了事实真相，原来守天是受到了这些楔石的影响才神智失常的，而沙夜来此的目的竟然也是为了寻找最高纯度的红色楔石，可惜却被刚刚的蓝古铁**ナハト**给抢走了……仇人相见分外眼红，一场恶战自然在所难免。

BOSS：守天、沙夜、アインストナーゼ×2（锡华强制出战）

战后守天终于恢复了神智，沙夜说出了事情的真相后便离开了，而守天看来仍不打算放弃自己的计划，无视锡华的劝告也随之撤退，为了追踪蓝古铁**ナハト**并从其手中夺回高纯度红色楔石，主角一行决定先回母舰。继续左行至尽头调查开启机关后出现升降平台，搭乘来到下层，穿过一个场景后击碎右下方挡路的蓝色楔石，之后破坏墙壁打通离开的捷径。正当主角一行准备离开时，在城门口遭遇了乙音率领的忍者部队，她奉楠舞皇之命将带神夜回城并封印交鬼门，遭到神夜本人拒绝后只好付诸武力出手强抢。

BOSS：乙音、里玄武・上忍×3

在主角一行的协助下，神夜终于战胜了自己的师父，乙音忙着赶回去向楠舞皇报告见到神夜的事，众人则乘机返回母舰。选择“沙漠**の**大门**へ**”后**ハーケン**竟然驾驶母舰冲进了交鬼门来到**エルフェテイル**，更令众人倒吸一口凉气是他为了前往**ドゥルセウス**封墓，竟然用母舰强行撞破了之前隔断通往沙漠道路的大门！照母舰目前情况看来根本无法在沙漠中行驶，主角一行徒步绕行的途中再次遇到海盗团长**アン**，从她口中得知要想穿越沙漠只有依靠沙漠中的巨大猫型战车“**ジャイアント・マーカス号**”，巧合的是一行人北上没多远就发现了目标，赶忙返回母舰后选择“巨大猫型战车**を追う**”展开不成功则成仁的亡命追击战，一番激烈的冲撞后终于使其停了下来，众人兴奋的从侧面碰撞造成的裂缝中突入战车。

Point.9 ジャイアント・マーカス号

入手道具：魔神のランプ×3、アロマオイルX、スターウインド服、幸せのマッチ、マタタビエキス×2、猫しっぽ、スカラベボール×2、ホルスの眼、ホルスアーマー、ユニコーンの角、ガマの油、スカラベ、贤者



の石、知恵のリンゴ×2
进入后就暂时无法离开了，因此请提前准备好药品补给。这里的道路分岔较少，沿着唯一的信道一路上行遇到兽人王ルボール和被其收买的琥魔，他为了复仇不惜引发新的战争，众人眼看劝说无效只好用武力让他冷静一下了。

BOSS：ルボール・ククルス、琥魔、ドラグーン・ボンバー×2

ルボール虽然被众人所阻止，但仍不肯放弃复仇的念头，而琥魔则由于完成了契约而自行离开了。一行人向右穿过战车的动力室继续前进，上行不远遇到一骷髅男，惊人的是他对主角一行的情报了如指掌，正当众人猜测其身份时豹男カッツェ再次出现，一番对话后得知骷髅男竟然是フォルミッドヘイム特殊任务实行部队“オルケストル・アーミー”的首领エイゼル！这么重要的敌人主角自然不会放过。

BOSS：エイゼル・グラナータ、カッツエ・コトルノス、ソルダート・ヘッド×2



好不容易战胜后，ルボール朝カッツェ打了声招呼就消失在一阵闪光中，而カッツェ得知主角一行的目的后答应用猫型战车送众人前往ドゥルセウス封墓，并自称是战争时把军备卖给了フォルミッドヘイム的“死之商人”，释去了主角的怀疑。在安排母舰携琥魔一齐返回ロストエレンシア后，选择“『ドゥルセウス封墓』へ”搭乘巨大猫型战车冲破障碍顺利抵达。

Point.10 ドゥルセウス封墓

入手道具：バステトナックル×2、黄金の假面、ウジャト眼シール、灼热の水晶

穿过一个场景来到下层，发现两条向上的岔路都被石台挡住无法通过，没办法只好从下方绕路。上楼后一阵剧烈晃动，从眼前石壁中跑出红蓝两个光团，分别钻进了两侧的石棺里，上楼将对应位置的石台推下砸破它们藏身的石棺，再下楼战斗后将其赶回中央石壁点亮机关爆破石壁，正要进入露出的门时，小魔女キュオン从门内走出挡在主角一行的面前。

BOSS：キュオン、キュオン亲卫队×2

战后从キュオン口中得知之前遇到的机动兵器并不是根据他们的指示行动的，那么幕后主使究竟是谁呢？通过间歇喷火的机关地带后，在两盏亮灯之间按A键可以将墙壁破坏出现前进道路，上行再次遭遇ヘンネ。

BOSS：ヘンネ・ヴァルキュリア、ブラッド・シャルスール×2

战后从キュオン口中得知之前那场战争中“オルケストル・アーミー”几乎全军覆没，存活下来的只有首领エイゼル和副官カッツエ，看来又被カッツエ那家伙骗了。破坏右上方墙壁继续前进，推动石碑压上机关出现隐藏信道，沿信道下行来到一开始被石台挡住去路的场景另一侧，依次推动两座石台搭建通路前进，一路下行至最底层见到T-elos，她拒绝了KOS-MOS合作找寻返回自己世界方法的提议，声称要将主角一行全部杀光。



BOSS：T-elos、アスラ27式×2

战胜后T-elos逃走，调查发现这里的次元转移装置机能也已经完全停止，看来又白跑了一趟啊……原路返回猫型战车后经カッツェ提醒，主角一行决定去找海盗团长アン打探一下情报，选择“沙漠の入口へ”回到地图，来到左侧潜水艇处从アン口中得知她们的世界ヴァルナカナイ中一个名为“ヴィルキュアキント”的巨大遗迹中或许有主角一行在寻找的转移装置，但作为交换要将遗迹中巨大红色楔石的碎片带回来给她，协议达成后选择“『ヴィルキュアキント』へ”进入西南方海面上的交鬼门，充分领略了海底的美妙景色后一行人进入了遗迹。

Point.11 ヴィルキュアキント

入手道具：パンドラの箱、S—アダプター、人鱼の泪、海贼帽

前行不远击碎挡路的蓝色楔石后紧贴着它的平台滑落，来到下个场景的十字岔路下行后左转，沿路绕行到上方看到呈正方形码放的四块蓝色楔石，右侧还有独立的一块紧贴着滑动平台，这里要按照正方形右下→右侧独立→正方形右上的顺序击碎三块其中蓝色楔石，用滑动平台填补下方道路的缺口，下行先击碎左侧的蓝色楔石降下另一滑动平台，再来到右侧攻击触手放下藤条返回十字岔路，这次进入左边岔路，通过刚刚用平台搭建而成的道路后下行并沿藤条爬下来到最下层，没走几步发现アン二人追了上来，对话发现她们和灭魏城的守天一样被楔石迷失了神智，这种情况是解释不通的，只有用武力让她们清醒过来了。

BOSS：アン・シレーナ、ボニー・マクシマド、アインストファウスト×2

战后二人果然恢复了清醒，原来她们是来给主角一行送用来爆破巨大红色楔石的炸药的，把东西交到主角手里后两人就离开了。一行人继续前进，没走两步又被白骑士アーベント和蓝古铁ナハト拦住了去路，此时黑色亡灵与两部机体产生了共鸣，使两部机体进入了战斗状态。

BOSS：ナハト、アーベント

费尽千辛万苦终于让两部机体的机能停止运作，正当主角为如何处置它们而头疼时，三机体再次产生共鸣，“白银の堕天使”和“钢铁の孤狼”自动修复后双双入伍，ハーゲン也因此获得了新的特殊技“ランページ・スペクター”。击碎挡路的蓝色楔石后继续前行，进门后看到了上方巨大的红色结晶，但看守在它前方机体的架势就知道这一战又在所难免。

BOSS：？？？

胜利后这个神秘的家伙一声不吭就闪人了，众人使用炸药炸开红色结晶获得贵重品“ミルトカイル结晶”，却发现整个遗迹都在崩塌之中，原来这块结晶的作用就是维持遗迹的，主角一行见到情况不妙迅速撤回到潜水艇中，接下来当然是要回エルフェテイル南部的エスメラルダ城塞找ドロシー制作破坏红色楔石的武器啦。

Point.12 エスメラルダ城塞

入手道具：金の帽子

来到老地方见到ドロシー，将高纯度红色楔石结晶交给她后，那家伙三下五除二就开发出可以破坏红色楔石的贵重品“アントラクス”，顺便告诉众人可以去位于エルフェテイル北部的“キュアモス树”看看，那里应该有战争遗留下来的转移装置。主角一行离开后，沙夜和ルボール现身出来，原来这个情报是她们故意透过ドロシー之口转告给主角的，想必其中又包含着什么阴谋吧……



一行人搭乘潜水艇来到エルフェテイル北部，东行击碎挡路的红色楔石，通过树上方的交鬼门传送抵达フォルミッドヘイム，谁知传送完成后交鬼门突然出现了不安定的迹象，也就是说暂时无法回去了……在一番感慨后主角一行沿唯一通路进入了左侧的要塞中。

Point.13 ウエスト・オリトリア

入手道具：五大剑、マルチセンサー、オルケストル服、ガマの油、幸せのマッチ、水晶のドクロ、胡桃・ミラクル、イモリの　焼き、满月石、ユニコーンの角、アロマオイルX

入口处的血池可以回复全员HP，在当下没有补给来源时一定要善加利用。上楼后遇到ルボール和ドロシー，原来十年前战争中被破坏的是ドロシー的故乡，看来依然要靠战斗来阻止这两个被复仇冲昏头脑的家伙了。

BOSS：ルボール・ククルス、ドロシー・ミストラルと

ルボール再次被主角一行所阻止，心



有不甘的跑掉了，而ドロシ一倒是很明白事理，知道在眼前楔石的威胁下不是计较过去仇恨的时候，当即在原地开设了店铺为众人提供装备的更换。从另一侧下楼，然后推开挡路的石棺打通返回捷径，同时传送点启动运作，从右方出口离开要塞后沿唯一通路绕行来到右侧要塞。



Point.14 イースト・オリトリア

进门就遇到了琥魔，这家伙也在此地开设了店铺为众人提供药品的补给，上楼之后遇到沙夜和她的部下，沙夜似乎并不想多说什么，直接就攻上来了。

BOSS：沙夜、毒马头、毒牛头

战斗后沙夜撂下一句为朋友争取到了时间就带领部下撤退了，留下不明所以的众人继续在此探索。下楼后同样推开挡路石棺打通返回捷径，从左方出口离开要塞后来到中央的高塔前，调查后发现重门紧锁根本无法进入，沿左侧信道从上方兜一个大圈子来到右侧看到一艘战舰的残骸，经分析发现这种物质和最初去调查的那艘遗失战舰完全一样，进入残骸内发现里面的系统竟然还在运作中，此时カルディアW06出现道出了当初的整个计划，并再次决定对主角一行进行抹杀，T-elos也突然出现，和W06联手向众人发起了攻势。

BOSS：カルディア・バシリッサ、T-elos、WR・ラヴレス、WR・イーサッキ（アシエン强制出战）

战败后的T-elos自称已经获得了必要的转移座标数据就径自离开了，而カルディア却因损伤过度停止了机能……アシエン发现了贵重品“古风なカギ”，沿电流已经消失的路回到高塔前，使用钥匙开启大门进入塔内。

Point.15 バレリアネア塔

上行发现前方有三条岔路，先分别登上左右的楼梯，不断通过击碎晶柱后出现的传送点移动，开启机关将中间断开的路搭上，这样的机关左右各一，全部开启后回到开始的场景进入中央的门，沿搭建好的道路上行至尽头遇到カツツエ，他向众人解释了10年前战争的引发原因，并要求通过战斗验证下主角一行是否拥有阻止エイゼル的实力。



BOSS：カツツエ・コトルノス

看到众人展示出的强大实力后カツツエ放心离开了，临走前告诉众人エイゼル就守在最上层。击碎两侧的巨型晶柱后中央的大门应声开启（后面的机关也都是靠击碎巨型晶柱来开启，在此就不一一进行说明了），进门破坏挡路的石像一路上行，注意有些石像中藏有敌人，搭乘升降平台来到最上层后终于见到了エイゼル等三人，

在主角一行的再三逼问下，他无奈的承认了当年亲手杀害フォルミッドヘイム王这一事实，连他的两名部下听到后都惊呆了。

BOSS：エイゼル、キュオン、ヘンネ

由于心存疑虑，キュオン和ヘンネ两人始终发挥不出应有实力，而エイゼル本人似乎也没有过于认真，战败后他道出了当年整个事件的真相和封锁交鬼门的原因，然而如今为时已晚……神夜表示如果回到神乐天原的话或许仍有办法，于是エイゼル将“カードキー—LV3”交给众人，并解除电流地板和交鬼门的封锁后就离开了。原路出塔后返回地图东南角落，通过恢复安定的交鬼门传送离开，一行人第三次前往マイティエーラ。

Point.16 マイティエーラ

入手道具：锷广の旅人帽

一路来到LV3的门前，使用钥匙解锁进入，上行至尽头操作左侧控制台，通过搭建好的道路后调查眼前的残骸，上面居然刻有W00ハーケン・ブロウニング的名字，原来ハーケン就是传说中的W00！这时空间突然出现了转移反应，一道闪光过后在海底遗迹战斗过的神秘敌人带着两个和ハーケン一模一样的克隆人登场。

BOSS：アークゲイン、アインストハーケン×2（ハーケン强制出场）

战败后的アークゲイン启动了自爆程序永远的从世界上消失，既然揭开了自己的身世之谜，看来是时候陪神夜返回武西城寻求解决办法了。刚进武西城就感受到一股异样的气息，士浪出现告知众人“裹玄武”与灭魏城的式鬼们共同占据了不死樱，而后从楠舞皇口中了解到整个事件的始末，在神夜征得楠舞皇解放不死樱力量的同意后，选择“不死樱・祭坛へ”回到这个足以决定世界命运的地方。



Point.17 不死樱

入手道具：天の羽衣、楠叶汁×2、玉手箱×2、立乌帽子、宝刀・樱花幻影、楠舞一刀流・秘传

推开尽头的门进入祭坛内部，发现这里实在别有洞天，经神夜告知一行人的目的地就是可以执行引发不死樱潜藏的全部力量仪式的“使者の间”。右行不远的岔路向下行进，来到下一个场景遇到迷失了神智的琥魔，想救她自然只有一种办法……

BOSS：琥魔、オロチ×2

令琥魔恢复清醒之后主角一行继续赶往“使者の间”，穿过一个场景来到中央鸟居，从场景右下方出口离开后众人发现来到了神木的外面，左行至尽头沿长长的黑色树藤上爬抵达目的地，同样被迷失了神智的乙音等人早已在此等候多时了，出人意料的是守天竟然保持着绝对的清醒，他只是为了鬼之一族的复兴而来到这里的，对于锡华的劝告依旧充耳不闻。

BOSS：乙音、守天、毒马头、毒牛头（神夜强制出战）

一番苦战后终于打倒了这四个疯狂的家伙，毒马头和毒牛头首先清醒过来，想起此行的目的其实是向零儿、小牟和KOS-MOS转达沙夜的信息，她似乎已经找到了返回自己世界的方法，并约众人在之前的巨大战舰中见面，在神夜的请求下，主角一行先行返回武西城，只留下她和乙音一对师徒单独谈心……回来后的神夜明显有些强颜欢笑，她告诉主角很快就会执行仪式，引发不死樱的力量将全部的鬼交门封印，然而得知仪式的代价的神夜的生命后，众人立刻赶来阻止了她，一行人前往之前的巨大战舰来碰碰运气。

Point.18 シュラーフェン・セレスト

入手道具：イモリの　焼き×2、幸せのマッチ×2、胡桃・ミラクル、楠叶汁、アイギスシールド、ユニコーンの角、V—UPユニット、アロマオイルX、パンドラの箱、钢の魂、G・I・ステーク

来到之前有六部控制台的空间转移室，发现中央的大门有被开启过的迹象，进门后穿过一条信道来到一个广阔的场景，前方的控制台由于没有电力供应而无法使用，右行来到下层正要开启中央的门时突然从里面出来四个神夜的克隆人，面对它们还有什么好说的呢？

BOSS：アインストカグヤ×4

解决掉它们后进门操作控制台进行接通电源，返回之前断电的控制台启动机关降下升降平台，搭乘上升后一路右行，途中看到向下的信道，但由于没有升降平台而无法通过……来到右侧场景后操作右上方的控制台使升降平台升起，来到升降平台处搭乘其下降后分别操作两侧控制台，再返回上层最右侧场景终于见到了沙夜和T-elos，站在她们身边的，竟然是零儿和小牟，原来又是可恶的克隆人！她们似乎也想尝试使用战舰的主炮打通前往异世界的信道。

BOSS：沙夜、T-elos、アインスト、アインスト（KOS-MOS、有栖零儿强制出战）

战胜后两人离开，众人调查巨型控制台选择“主炮发射！”后连打A键进行能量装填，成功发射时的巨大能量果然打通了贯穿两个世界的信道，但主炮也因此报废了……一行人返回母舰进行最后的整备，选择“『シュラーフェン・セレスト』へ”向异世界进发，但注意这是一条不归之路，没做好完全的准备前不要轻易前往。驾驶母舰出发前琥魔突然出现要求同行，拗不过她的众人只好带上其一同抵达异世界アインストレジセイア。

Point.19 アインストレジセイア

入手道具：无

与琥魔对话可以进行药品补给并免费回复HP和SP，前进道路只有一条，拦路敌人除最终BOSS外都是之前登场过的机动兵器的克隆版本，一路过关斩将吧。

BOSS：ヴァールシャイン・リヒカイト、アインストアークゲイン

BOSS：アインストファントム、アインストナハト、アインストアーベント

BOSS：ヴァールシャイン・リヒカイト

随着最终BOSS的暴走自灭，整个アインストレジセイア也开始崩坏，爆发的威力将主角一行送回了原来的世界，众人惊奇的发现交鬼门已经不知所踪，取而代之的各个世界融合到了一起，一派欣欣向荣的景象。似乎所有的人都对这个结果非常满意，之前的种种争端也随之烟消云散，最后在ハーケン和神夜充满暧昧的对话中英雄们的开拓史拉下了帷幕……



波涛汹涌的华丽战斗
新形态机战引爆于DS

Story

本作是一款非常非常需要时间的游戏，玩家在进行游戏前一定要做好思想准备。不过由于掌机的便携性能，并不需要特意拿出成日的大量时间进行游戏。战斗中敌我双方都分为两列，各列都有自己的攻击限制，但本作的bug却使玩家可以无视战斗规则让前列队员使用普通攻击，削减敌人后列队员的体力，玩家必须付出的代价则是死机…… □文/雪飞

ヘラクレスの栄光 魂の証明

Point01 特技说明

消费MP值可以使用出各种特技，并且与魔法一样可以进行威力强化。特技的攻击力一般都要高于普通攻击，站在后列的队员使用一些特技，可以攻击到敌人前列。

Point02 技能简介

表示主人公指定行动以外的行动，在特定的条件下随机追加发动。比如说遭受攻击时，自动发动反击技能カウンター；追击濒死敌人的とどめ狙い等。合理组合各种技能，可以使战斗更为轻松。

属性元素

本作的属性元素分为火、土、风、水、暗五种，使用魔法时必须消费相应属性的元素。战斗中属性元素在屏幕上方有具体数量表示，属性元素量随战斗进行每回合自动增加：沙漠地形中土属性元素增加量较高、海上水属性元素增加量较高、野外地形根据地形性质而各属性元素增加量变化。火、土、风、水属性元素与暗属性元素相互间有平衡关系，比如说消费火、土、风、水属性元素使用魔法时，暗属性元素增加；使用暗属性魔法时，火、土、风、水属性元素增加。如果在属性元素不足情况下强行使用该属性魔法，则会导致使用者损失大量体力。

属性效果

魔法和怪物都有属性，火属性魔物的弱点属性为水属性，使用水属性魔法会对其造成更大的伤害。在使用魔法选择怪物时，在怪物身上会出现不同颜色的箭头，红色箭头为效果上升，也就是说该魔法属性是它的弱点属性；蓝色箭头为效果低下，该魔法属性是它的得意属性；如果没有箭头表示，则说明该属性魔法只能给予它普通伤害。



↑小游戏非常简单，稍加用心即可达成完美。

魔 法

魔法拥有给予敌人伤害、回复己方体力、降低敌人能力、提升己方能力等各种效果，使用时需要消费使用者的MP值和战场上的属性元素。魔法可以强化，发动魔法时完成触摸小游戏，即可提升魔法的威力，即使操作失败，该魔法也会按100%性能发动。



致命一击



怪物被打倒后并不会自动消失，玩家必须再给予其致命一击才能使其分解为属性元素，彻底从战场上消失。一般怪物遭受到强力打击时，会直接分解；玩家继续追击被打倒的怪物也可以使其分解。发动致命一击的主人公可以吸取分解出的属性元素，达到MP小回复的效果。

神殿与雕像



在神殿中向雕像祈祷，可以使主人公学会一些可修行特技，达到一定等级后，主人公才能正式学会这些特技。在咒术屋地下的雕像前祈祷，可以学会一些可修行的魔法，同样在达到一定等级后，主人公才会正式掌握这些魔法。

NDS	本刊译名：海格里斯荣光·魂之证明			
	任天堂	4800日元	2008年5月22日	
角色扮演	卡带	日版	1人	128Mb



前列与后列

战斗中，敌我双方队员都分为前列与后列。我方前列可以直接对敌人的前列发动攻击，同样会遭受敌人的直接攻击危险性较大，尽量派遣那些物理性角色担任前列。后列不会遭受敌人的直接攻击，但同样也不能直接向敌人发动攻击，只能使用弓、魔法或者特技给予敌人伤害。回合结束时，站在后列的队员会得到MP小回复效果，因此一般都把那些善于使用魔法的角色放在后列。

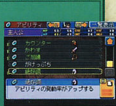


Point03 装备的种类

装备共分为六种，装备部分装备品后，角色可以直接使用该装备品上附加的魔法、技能或特技。装备药草等药品的角色，在战斗中如果HP不足或角色陷入毒、石化等异常状态时，该角色不消费行动指令自动使用装备的药品回复。

Point04 炼金

在村中玩家可以为装备附加新的能力，有些无用的装备，在进行炼金后会得到意外的能力，一跃成为极其优秀的装备。



Point05 武器合成

在村落中或者城市中的锻治屋提供くず铁、エーテル石等材料，可以进行装备合成，也可以附加材料对原有的武器或防具进行改良。合成或改良后的武器比原武器强上一个档次。

Point06 生锈装备

从怪物身上掉落的物品、宝箱中的物品中包括生锈的武器和防具，这些装备虽然没有什么特殊属性，但在村中或市中的打铁屋除锈后，可以恢复该武器原本的能力。

重返神话世界寻找真正英雄

海边森林

1、苏醒后沿路前进，剧情后从悬崖摔下。
2、开启宝箱得到药草。
3、从悬崖上跳下。

迷いの森・北

1、剧情后少年加入，并且得到形见の剑。
2、强制战斗非常简单，按提示发动攻击即可取得胜利。
3、一边开启宝箱一边前进，在中央森林周围引发剧情。
4、三只小妖精暂时加入队伍，玩家可以将它们身上的神秘石拆下。
5、森林西南出现新的道路。
宝箱物品：**きつけぐすり**、游びの兜、游びの盾、药草、药草

迷いの森・西

1、沿路前进，在中央路口处剧情。
2、从此可以进行魔法强化。
3、原路返回，东南出现新道路。

迷いの森・南

1、沿路前进，进森林上方开启宝箱。
2、在帐篷中休息回复HP、MP。
3、继续向东南前进剧情，获得宝箱中的武器**さびた**枪、游びの弓。
4、掉头返回出现新的道路。
5、穿出森林后三只小妖精离开队伍。
宝箱物品：**かたい木の枝**

小さな村

1、进入村庄剧情。
2、剧情得到药草。
3、剧情进入宿屋，不过现在应该体力充沛并不需要花钱住宿。
4、离开宿屋剧情获得战斗指南书。并得到任务到**ミケナイ**道具屋。

ポセイドン神殿

1、离开小村后继续向下前进。
2、剧情后向上进入神殿。
3、调查神殿周围花草可以得到药草、**めざめの**花、**ニンジン**。
4、向中央雕像祈祷学会可修行特技，主人公：**シールドバッシュ**；**ロコス**：**マルチショット**。

クノッソス

1、离开神殿后向下进入**クノッソス**。
2、进入见张台跳下，开启宝箱得到升天の斧和全回复药。
3、在民家的柜子中可以得到**ふつうのネクタル**、小鱼**の**乾物、干し肉、小**さな**玉子、乾**パン**，但拿走会得到幸运离开的负面效果。
4、与武器屋士兵对话可以进入战斗训练。
5、调查咒术屋地下雕像，学会可修行特技，主人公：**バーン**、**ライザー**、**パウ**；**ロコス**：**ライザー**、**デ・ガルド**、**デ・スパラ**。
6、从蓝色箭头出口进入海岸。
7、调查海岸诘**め**所仓库中柜子得到**つつき棒**。
8、进入对面房屋引发剧情。
9、返回宿舍屋途中剧情。
10、宿屋剧情，**シュキオン**加入。
11、调查宿屋二楼柜子得到**ミルク**。
12、为**シュキオン**整理好装备后调查雕像，**シュキオン**学会可修行特技：**ライザル**、**クエイス**、**パウラ**。可顺便跟妖精学习高级魔法强化方法。
13、从海岸出海离开。

海中

1、为主人公起名。
2、剧情后进入强制战斗，我方有**パトロクロス**和**エウドロス**两名援军，可以轻松战胜第一批怪物**ピラニア**。
2、连续战斗，敌人为**サハギン**、**カルキノス**×2，开战后可先为我方回复体力，然后再快速消灭敌人。
3、连续战斗，敌人为**シータンク**、**サハギン**×2，物理攻击对**シータンク**无效，对它只能使用魔法攻击。
4、连续战斗，敌人为**カルキノス**、**ピラニア**×2、**サハギン**，因为**ピラニア**会不断召唤同伴，因此最好快速将其消灭。
5、连续战斗，敌人为**シータンク**、**メニア**×3，先用魔法击毙**シータンク**，**メニア**会自动逃跑。
6、连续战斗，**カルキノス**×2、**シータンク**、**ピラニア**、**サハギン**，先击毙会召唤同伴的**ピラニア**。
7、BOSS战：敌人为**クラーケン**、**メニア**×2，先消灭碍事的两名杂鱼，再集中火力攻击BOSS。因为最初都是我军先动，因此并不会陷入苦战。敌人的蓄力攻击时，我军立即使用打消蓄力效果的特技。

ラコニア

1、下船剧情。
2、民家调查柜子可以得到**ねばねばした**果实、小鱼**の**乾物、乾**パン**、**カニミソ**、鱼**のクンセイ**、**ふつうのネクタル**、**おいしいゼリー**、小**さな**玉子、**かたい木の枝**，但仍然要以幸运为代价。
3、船长家剧情。
4、在海岸仓库的柜子调查，得到生命**の**种。
5、进入武器屋后离开剧情。
6、船长家接近船长夫人后剧情。
7、道具屋剧情。
8、离开道具屋后饯别剧情。
9、去村长家剧情后休息。
10、红色箭头出口处剧情。
11、在船长的女儿藏花的秘密场所引发剧情。

ヘルメス神殿

1、出村之后一直向北，到达**ヘルメス**神殿。
2、雕像前祈祷，学会可修行特技，主人公：**ひそむ**、**ダブルスラスト**，**ロコス**：**ひそむ**、盗**む**。
3、离开神殿后继续北上到达废坑。

废坑・地下一层

1、**ガズス**船长暂时加入。
2、地图右上出口为正确道路。
宝箱物品：爆裂弹、**さびた**剑、厚革**の**服、**さびた**铠

废坑・地下二层

1、调查骨？，获得**かたい木の枝**、**きつけぐすり**。
2、从一层其他出口进入可开启宝箱。
宝箱物品：药**クノ・ロック**、全回复药品、**さびた**短剑、见习い**の**弓

废坑・地下三层

1、调查骨？，获得物品见习い兜。
2、深处与**ラビ**、**プノトン**×4战斗。
3、BOSS战：**オルトロス**，开战前船长离开队伍，我方只剩下三人战斗。**オルトロス**每回合行动后会自动分身，建议一直使用魔法攻击，可以一次消灭敌人

的一个分身，这样可以确保每回合都是与BOSS本体及其一个分身战斗。
4、战斗胜利后自动离开迷宫。
宝箱物品：回复药

ラコニア

1、进入村庄剧情。
2、剧情后开启宝箱获得炎のエーテル石、キャンプセット、力の种、きつけぐすり、船长の盾、全回复药、魔药クノ・オール、厚革の帽子、鱼鳞の铠、鱼鳞の盾。
3、回船长的家与船长夫人对话，休息一夜。
4、蓝色箭头处离开村庄，存盘、剧情后出海。

海洋

1、剧情后准备战斗。
2、连续战斗：敌人为**プロテウス**、**キラーフイッシュ**×2，没什么难度。
3、连续战斗：敌人为**メガロシーベア**、**キャンサー**×2，先用魔法消灭**メガロシーベア**。
4、连续战斗：**クラーケニア**、**メニア**，优先消灭**メニア**。
5、连续战斗：**キャンサー**、**キラーフイッシュ**、**オクタメニア**，优先消灭**オクタメニア**。
6、BOSS战：**クラーケン**、**メニア**×2，先消灭碍事的**メニア**再集中攻击**クラーケン**。因为我军每回合都会先行动，因此玩家不会陷入苦战。

スパルタ

1、海岸仓库柜子里有ハチミツ、魔法の种。
2、南地区民家的柜子内有元气の种、英知の种、ハチミツ、ニンジンネクタル、カチカチの果实、干し肉。
3、北地区民家内柜子内有さびた短剑、カニミソ、小鱼の乾物、ねばねばした果实、ハーフネクタル、力の种、魔法の种、乾パン、鱼のクンセイ。
4、调查咒术屋下雕像，学会可修行特技，主人公：クエス、アイス、クノ・レムー；ロコス：バンガー、パラレズ、クノ・レムー；シュキオン：ライザルム、クエイサラー、テイソク。
5、调查ヘラ神殿雕像，学会可修行特技，主人公：ためる、ベーシックアーツ；ロコス：威吓、升天击；シュキオン：ためる、落ち着け！、トルネードスレイ。
6、进入食堂剧情，后去牢房前对话，然后到港口与男青年对话。
7、去道具屋引发剧情。
8、进入牢房。

处刑穴·地下一层

1、ヘラクレス与ガズス船长加入。
2、调查骨获得魔药クノ・オール、さびた斧、魔药クノ・オール、战斗服。
3、在水渠拦路的场景中，站在左侧凸起的地板上。
宝箱物品：回复药

处刑穴·地下二层

1、调查骨获得かたい木の枝、いやしの贝壳、さびた剑、坚の盾
宝箱物品：きつけぐすり
崩坏したタポス
1、向西北方向前进。
2、剧情后进入小部屋。
崩坏したタポス・地下一层
宝箱物品：さびた短剑
崩坏したタポス・地下二层
宝箱物品：汚れた长剑、きつけぐすり
崩坏したタポス・地下三层
宝箱物品：さびた枪、さびた铠
崩坏したタポス・地下四层
宝箱物品：虚空の短剑、革张りの盾

崩坏したタポス·地下五层

1、剧情后继续前进。
2、BOSS战：**ヒュプノス**，该BOSS体力颇高，每回合行动后自动召唤一名杂兵。战斗时建议让一人专职负责消灭杂兵，两人负责回复，两人负责攻击。火属性魔法对BOSS伤害较高，但要注意战场上火属性晶石的数量，如果没有足够的火属性晶石依然强行使用火魔法，那么使用者自身将受到体力损失。

ミケナイ

1、一直向东到达ミケナイ。
2、民家柜中有やすらぎネクタル、元气の种、おいしいゼリー、魔法草の果实、英知の种、ぎりぎりネクタル、おいしいゼリー、ふつうのネクタル、力の种、干し肉、さびた铠、乾パン、ニンジンネクタル。
3、道具屋剧情，得到手编みのマフラー。
4、调查炼金屋地下雕像，学会可修行特技，主人公：バンガー、イルメク、パウラ；ロコス：ライザル、デ・ガルダー、パウラ；シュキオン：レムー、デ・ガルダー、コーソク；ヘラクレス：クエイス；エリス：ポイザン、スピム、ガルダー。
5、接近西北民家剧情。
6、从台阶进入地下剧情。
7、离开アル家后剧情。
8、离开城市剧情。

デメテル神殿

1、调查雕像，学会可修行特技，主人公：かばう、ヘビースラッシュ；ロコス：かばう、应援、ヘビーショット；シュキオン：かばう、应援、ヘビーショット；ヘラクレス：应援、兜割り。

战士の草原

1、剧情后进入强制战斗，不死兵×5，不死兵的攻防都比较高，用魔法攻击比较有效。不死兵被打倒后必须彻底消灭，否则将会在下回合复活，虽然复活时体力极低，但却必须再次攻击，实在是比较麻烦。
2、沿路前进到达终点后剧情。
宝箱物品：守护の盾、魔兽の锐牙、卫士の铠、1000D、农夫の镰

道具装备列表

剑									
名称	HP	MP	STR	INT	BIT	AGI	特技	魔法	技能
さびた剑	–	–	1	–	–	–	–	–	–
形见の剑	–	–	11	–	2	4	–	–	かわす
石造の剑	–	–	12	–	–	–	–	–	クリティカル
青铜の剑	–	–	14	–	–	–	–	–	–
船乗りの剑	2	–	17	–	–	–1	–	–	–
大振りの剑	–	–	20	–	2	–2	–	–	–
黑金の剑	–	–	23	–	–	–	バーサーク	バーン	–
汚れた长剑	–	–	29	–	–	–	–	ポイザン	マヒ无效
战士の剑	4	–	32	–4	–	–	急所狙い	–	–
卫士の剑	–	–	39	–	–	–	–	トレロン	眠り附加
魔道の剑	–	10	44	–	–	–	咏唱	–	とどめ狙い
斗いの剑	8	–	60	–	–	–	–	–	この一发！
ダマスクの剑	–	–	66	–	–	–	みねうち	–	–
不明の剑	–	–	74	4	–	–	–	–	混乱无效
冰雪の剑	–	27	83	8	–	21	–	ダ・アイサ	MP半减
风の剑	–	–	101	6	–	16	–	–	かわす
荣华の剑	–	–	105	–	–	–	–	トレロ	カウンター
银の剑	–	15	130	8	–26	–	–	–	–
海贼の长剑	–	–	144	–	–	20	–	–	カウンター
近卫の剑	–	–	194	–	–	–	突击！	–	–
暗の剑	–	–10	198	–	–	–	ためる	ダ・ダクー	–
达人の剑	–	–	220	–	–	–	达人	–	ご加护
青龙刀	–	–	244	–	–	–	–	ハイドロア	とどめ狙い
炎の剑	–	–	302	–	–	–	急所狙い	ダ・バーナ	とどめ狙い
ムラマサΩ	–	–	326	–	–	63	急所狙い	–	とどめ狙い
ファルカタ	23	–	335	–	–	–	–	元气	パウテスマ
巨人の剑	–	–	413	–	–	–63	バーサーク	–	ごり押し
ティターンの剑	6	6	639	5	6	58	–	–	この一发！
枪									
名称	HP	MP	STR	INT	VIT	AGI	特技	魔法	技能
さびた枪	–	–	1	–	–	–	–	–	–
つつき棒	–	–	1	–	–	20	急所狙い	–	极める
游びの枪	–	–	5	–	–	–	–	–	–
切り裂きの枪	–	–	10	–	–	1	–	パラレズ	–
见习いの枪	–	–	12	–	–	–	–	–	–
黑金の枪	–	–	14	–	–	–	威吓	パラレズン	かわす
スピアー	–	–	29	–	–	–	–	–	–
ダマスクの枪	–	–	32	–	–	4	–	–	かわす
风の枪	23	–	49	–	9	4	急所狙い	–	かわす
队长の枪	–	–	50	–	8	–4	–	–	かわす
银の枪	–	–	78	–	–	–	急所狙い	–	かわす
非情の枪	–	–	119	10	–	–	–	モルシーバン	混乱附加
达人の枪	–	–	127	–	–	–	达人	–	とどめ狙い
金のスピアー	–	–	166	10	27	34	バーサーク	ダ・バーナ	かわす
远征军の枪	–	–	181	–	–	17	急所狙い	テイソク	–
不动の枪	–	–	223	–	–	–	心眼	テイソク	–
冥府の枪	–34	–	239	–	–27	–	–	ダ・ダクー	ドレイン
サリッサ	–	–	275	–	–	9	心眼	モルシーバン	–
极みの枪	–	–	285	–	–	–	–	–	极める
金刚石の枪	–	–	378	–	–	–	心眼	–	カウンター
アレスの枪	–	–	466	–	–	21	达人	パラレズン	–
短剑									
名称	HP	MP	STR	INT	VIT	AGI	特技	魔法	技能
さびた短剑	–	–	1	–	–	–	–	–	–
とどめの短剑	6	–	7	–	2	10	升天	–	とどめ狙い
艺人の短剑	–	2	9	–	–	–	–	–	クリティカル
短剑	–	–	13	–	–	–	–	–	カウンター
料理包丁	–	–	16	–	–	–	友情	ポイザン	がけっぷち
いびつな兽骨	–	3	18	–	–	–	雄たけび	パラレズン	–
见习いの短剑	–	–	20	–	–	–5	–	–	カウンター
虚空の短剑	–	–	27	–	–	–	雄たけび	トレロン	カウンター
护身の怀刀	–	–	31	–	4	3	–	–	カウンター
魔兽の锐牙	8	–	33	–8	–	–	雄たけび	–	カウンター
卫士の短剑	–	–	41	–	–	–	–	–	カウンター
光の短剑	–	–	50	–	–	–	–	–	カウンター
暗杀者の短剑	–	–	62	–	–8	10	急所狙い	ポイザン	カウンター
くず铁のナイフ	–	–	88	–	–	–	急所狙い	レムーン	がけっぷち
トロイのナイフ	–	–	98	–	–	–	ためる	–	混乱付加
银の短剑	–	–	121	–	–	–	–	–	カウンター
盗贼の短剑	–	–	134	–	–	20	急所狙い	–	–
アテネの短剑	–	–	184	–	–	–	–	–	この一发！
达人の短剑	–	–	208	–	–	–	达人	–	カウンター
悠久の小太刀	–	–	228	–	–	–	达人	イルモア	カウンター
炎の短剑	–	–	295	–	–	–	–	–	–
大サソリの针	25	–	319	–	–	–	–	ポイザン	毒付加
守护者の短剑	–	–	347	–	35	–	心眼	–	–
伟大な短剑	–	12	353	24	–	–60	心眼	–	クリティカル
あかつきの短剑	–	–	429	–	–	–20	–	–	眠り附加

テッサリア

1、民家柜子中有すばやさの种、ミルク、元气の种、ふつくらパン、魔法草の果实、おいしいゼリ—、英知の种、干し肉、魔法の种。

2、见张台跳下，宝箱中有冰の弓，铁の镰。

3、调查咒术屋下面的雕像，学会可修行特技，主人公：クエイス、ライザル、クノ・パラ；ロコス：トレロ、クノ・ポイザ、クノ・パラ；シュキオン：メガロ、マ—イン、イルメク；ヘラクレス：アイスル、イルメク；エリス：メガロ、マ—イン。

4、返回アキレス处剧情。

いにしえの塔

1、出村后向北到达。

2、二层以后需要开启机关打开通路。

宝箱物品：一层：魔道の剑、きつけぐすり、かたい木の枝、强力回复药、2000D；二层：かたい木の枝、守护の弓；三层：魔术师の杖；四层：シルバ—アクス、魔药クノ・オ—ル；五层：スクトゥム、さびた斧；六层：大地の铠甲、かわいい发饰り。

3、七层BOSS战，スピンクス，尽量不要使用魔法，回复时也要使用道具。因通常攻击时候会遭受反击，再被攻击后很危险，因此尽量使用附加异常状态的特技攻击。

4、开启机关解放ピアザ。

5、剧情后离开，要跟五名卫兵战斗，但没什么难度。

山下小村

1、在村民家柜子中可以获得对魔のネクタル、カチカチの果实、立派な玉子、元气の种、おいしいゼリ—、生命の种、ハチミツ、ニンジンネクタル、小さな玉子、やすらぎネクタル、ねばねばした果实、ふつうのネクタル、魔法の种。

ゼウス神殿

1、调查雕像学会可修行特技，主人公：雄たけび、友情；ロコス：友情；シュキオン：友情、歌；ヘラクレス：雄たけび、友情、スマッシュパンチ；エリス：影しばり。

天地の门

1、剧情后进入天空回廊。

2、战斗乐曲改变，敌人实力较强，有些宝箱需要跳下回收。

宝箱物品：全回复药、クエイサラ—弹、强力回复弹、さびた剑、いやしの杖、回复药、きつけぐすり、卫兵の斧、天使の羽、回复药。

英雄の门

1、剧情后成为主人公和ヘラクレス二人的队伍。

2、沿道路前进，路上敌人并不强，二人足以应对。

3、BOSS战：イマジクラ—ケン，keyi让主人公专门负责回复，ヘラクレス主攻，当敌人蓄力时，用シ—ルドバッシュ打消效果。

4、BOSS战：イマジオルトロス，很让人恼火的一个敌人，每回合都会自动分身，建议用列攻击魔法快速解决战斗。

5、BOSS战：イマジヒュプノス，主人公使用列攻击魔法同时攻击BOSS及其召唤的杂兵，ヘラクレス攻击BOSS。

6、BOSS战：イマジスピンクス，主人公使用シ—ルドバッシュ特技，ヘラクレス使用ス—パ—タックル特技，配合上HP、MP回复药品。

7、返回英雄之门剧情。

宝箱物品：さびた枪、钢の拳、ホプロン、さびた盾、ガレア、ふつうのネクタル、斗いの剑

天界への道

1、进入神殿内部剧情后回到天空之门。

2、天空之门剧情后返回山下小村。

山下小村

1、此时的山下小村已被破坏，只能使用宿屋和道具屋。

2、从东面出口离开时剧情。

ドリスコス

1、从山下小村离开后先向东再向南。

2、进村剧情。

3、强制战斗：不死守护兵五名，战斗难度不大，但要注意不死兵的复活。

4、村中道具屋子等都不能进入，并且在村中会遭遇战斗。

5、民家可以进入，调查柜子可得到物品。

6、从东北了望塔跳下进入隐藏地图，可以获得武器。

7、进入村子东北敌人巢穴。

ディロスの巢穴

1、地下一层剧情

宝箱物品：队长の枪、ショ—ト・ボウ、回复药、命の杖、ダマスクの剑

2、地下二层BOSS战：メドゥ—サ、ニドロクラシス×2，优先消灭两名杂兵，然后用强力的特技攻击BOSS，一旦有队员被石化迅速使用药品或魔法回复。

宝箱物品：魔药クノ・ロック、钢の铠、术士の帽子、きつけぐすり

ドリスコス

1、民家调查柜子获得すばやさの种、ぷるんとした果实、カチカチの果实、さびた拳、かたい木の枝、干し肉、元气の种、乾パン、魔法の种。

2、调查咒术屋下层雕像，学会可修行特技，主人公アイスル、パウテス、クノ・ポイザ；ロコス：デ・スピム、パラレズン、パウテス；シュキオン：ジェイク、トレロ、アウェイク；ヘラクレス：パウテス、タクテス；エリス：ジェイク、インテル。

平原

1、出村后一直向东前进，在路口引发

大地の短剑	–	–	451	–	35	20	–	クエイサラ—	–
テイタ—ンの短剑	10	9	529	10	9	8	急所狙い	ヘリオン	–
净血の短剑	–	46	726	–	–	–	命がけ	–	ご加护

弓									
名称	HP	MP	STR	INT	BIT	AGI	特技	魔法	技能
游びの弓	–	–	5	–	–	–	支援	–	この一发!
木の弓	–	–	7	–	–	–	支援	–	–
狩人の弓	–	–	9	–	–	–	–	–	元气
见习いの弓	–	–	10	–	–	–	支援	–	–
スパルタの弓	–	–	12	–	–	–	–	–	この一发!
黑金の弓	–	–	17	–	–	–	支援	–	–
守护の弓	–	–	23	–	–	–5	–	–	–
ミケナイ军の弓	–	–	26	–	–	–	–	–	–
ショ—ト・ボウ	–	–	39	–	–	10	支援	–	この一发!
白银の弓	–	–	69	–	–	20	支援	–	とどめ狙い
海贼の弓	–	–	77	–	–	–6	支援	–	忘却附加
アテナイ军の弓	–	–	106	–	–	–	支援	–	–
达人の弓	–	–	128	–	–	–	–	–	この一发!
英雄の弓	–	–	146	12	–	–	支援	–	この一发!
巨大な弓	–	–	199	–	–	–	支援	–	混乱附加
伟大な弓	–	–	204	–	–	–	支援	–	–
ペルシャの弓	–	–	230	–	–	–	支援	–	忘却附加
オリオンの弓	–	–	272	–	–	–	支援	–	忘却附加
アポロンの弓	–	–	374	–	–	–	支援	–	–

杖									
名称	HP	MP	STR	INT	VIT	AGI	特技	魔法	技能
ずるい杖	–	12	7	13	–	24	ひそむ	–	绝好调
银の杖	–	–	18	70	–	–	咏唱	–	リ・オ—ラ
守りの杖	–	–	19	6	5	–	–	トレロン	–
豪华な杖	–	–	21	8	–	–	咏唱	レム—ン	–
魔术师の杖	–	–	29	10	–	–	–	–	–
いやしの杖	–	–	36	14	–	–	咏唱	パウテスマ	–
命の杖	5	–	49	19	6	–	–	パウテスマ	眠り附加
风の杖	–	–	66	22	–	24	–	ライザルム	–
白银の杖	–	–	83	32	–	–	–	アイスラム	–
宫廷术师の杖	–	–	114	43	–	–	急所狙い	–	元气
司祭の杖	–	–	116	44	–	–	–	パウテスマ	ご加护
邪术士の杖	–	20	157	58	–	–	–	モルシ—バ	毒付加
ホットロッド	–	24	183	66	–	–	バ—サ—ク	バンガルム	MP半分
破坏の杖	–	–	194	72	–	–	升天	クエイサラ—	忘却无效
パラリンの杖	–	–	251	93	–	–	たこ殴り	–	とどめ狙い
光明の杖	–	–	266	98	–	–	升天	モルシ—バン	MP半分
宝珠の杖	–	20	365	136	–	–	升天	トレロン	MP半分
启示の杖	21	–	405	151	–	–	升天	レム—ン	リ・オ—ラ

拳									
名称	HP	MP	STR	INT	BIT	AGI	特技	魔法	技能
さびた拳	–	–	1	–	–	–	–	–	–
斗いの拳	–	–	10	–	–	–	たこ殴り	–	かわす
黑金の拳	–	–	15	–	–	2	–	パラレズン	かわす
铁の拳	–	–	18	–	2	–	バ—サ—ク	–	–
铁くずの拳	–	–	22	–	–	–	バ—サ—ク	ポイザン	クリティカル
钢の拳	–	–	28	–	–	–	–	–	クリティカル
精进の拳	–	–	43	–	–	–	急所狙い	–	眠り附加
银の拳	–	–	53	–	–	–	急所狙い	–	マヒ附加
ダマスクの拳	–	–	80	–	–	–	–	–	眠り附加
疾风の拳	–	–	86	–	–	30	合气	コ—ソク	かわす
达人の拳	–	–	88	–	–	–	达人	–	–
破碎の拳	–	–	99	–	–	–20	急所狙い	–	忘却附加
炎の拳	–	–	122	–	16	12	–	–	–
强弹の拳	–	–	166	–	–	–	盗む	–	ドレイン
大地の拳	–	–	185	–	–	–	たこ殴り	ダ・クエシ	ドレイン
とげとげの拳	–	–	195	–	–	48	心眼	–	追加攻击
ベアナックル	–	–	204	–	–	24	达人	–	忘却附加
黄金の拳	–	–	253	–	36	–	バ—サ—ク	メガロ	忘却附加
テイタ—ンの拳	–	–	312	–	–	36	合气	ダ・バ—ナ	追加攻击

斧									
名称	HP	MP	STR	INT	BIT	AGI	特技	魔法	技能
さびた斧	–	–	6	–	–	–	–	–	–
使いこんだ斧	–	–	18	–	–	–	–	–	クリティカル
两刃の斧	–	–	23	–	–	–4	友情	–	カウンタ—
铁の斧	–	–	30	–	–	–	–	–	–
シルバ—アクス	–	–	35	–	–	–	めだつ	–	混乱附加
卫兵の斧	–	–	43	–	–	–	–	–	–
暴风の斧	–	–	55	–	–	5	突击!	–	カウンタ—
狂战士の斧	–	–	59	–	8	–	バ—サ—ク	–	追加攻击
ゴ—ルデンアクス	–	–	81	–	–	–	–	–	マヒ无效
海贼の斧	–	–	100	–	–	–	命がけ	–	混乱无效
近卫の斧	–	–	137	–	–	–	バ—サ—ク	–	眠り无效
达人の斧	–	–	149	–	–	–	达人	–	クリティカル
バルディッシュ	–	18	180	–	–	18	达人	メガロ	–
ダマスクの斧	21	10	207	–	–	–	心眼	–	元气
ペルシャの斧	–	–	231	–	20	–	バ—サ—ク	–	かわす
伟大な斧	–	–	284	–	12	29	–	–	カウンタ—
地断の斧	–	–	390	–	–	–24	升天	–	かわす

剧情。
2、乘上木马后走到门口引发剧情。
3、BOSS战：キメラ、ニドロクラシス×2，开战后先消灭两名杂兵，再用强力特技猛攻BOSS。
4、连续战斗，モルフオアデルソ×2、クレプテス、ストマクロエ。
5、连续战斗，ケンタウロス×2、クレプテス×2。
6、连续战斗，モルフオアデルソ、ストマクロエ、クロトニプセロス×2。
7、连续战斗，モルフオアデルソ、ミノサウラー×2、ストマクロエ、クロトニプセロス。
8、连续战斗，バルバロス×2、妖术使い×2、黑い神官。
9、连续战斗，バーサーカー×2、魔术使い×2、暗の神。
10、剧情后出村，前往トロイ。

トロイ

1、途中先去アポロン神殿雕像前祈祷，学会可修行特技，主人公：みねうち、シャドーバインド；シュキオン：めだつ、心眼；ヘラクレス：めだつ；エリス：心眼、魅了殴り。
2、城门剧情。
3、民家柜子中有小鱼の乾物。
4、返回トラキア剧情。
5、调查民家柜子，获得ミルク、骨付き肉、ぷるんとした果实、すばやさの种、元气の种、生命の种、カチカチの果实、カニミソ、ぎりぎりネクタル、ニンジンネクタル、力の种、カニミソ、干し肉、ふっくらパン、魔法の种、乾パン。
6、トロイ城门前剧情。
7、从了望塔进入。

トロイ城·地下通路

1、BOSS战：プロフアシス、ニドロクラシス×2，使用スパラー、ガルダー、マーイン等魔法对我方进行强化，快速消灭杂兵。BOSS的属性会　发生变化，尽量选择相克属性魔法。

宝箱物品：魔药イルモア、かたい木の枝

トロイ

1、剧情。
2、调查咒术屋地下雕像，学会可修行特技，主人公：バンガルム、イルモア、クノ·トレロ；ロコス：バンガルム、レムー、クノ·トレロ；シュキオン：ランドン、モルシーバ、ダ·バーナ；ヘラクレス：イルモア；エリス：ランドン、エムトール、ダ·バーナ。
3、城门前剧情。
4、去港口的诘所。

アレス神殿

1、雕像前祈祷，学会可修行特技，主人公：突击；ヘラクレス：突击；エリス：ソウルイーター。

ミレトス

1、剧情。
2、民家柜子中有力の种、すばやさの种、鱼のクンセイ、元气の种、立派な玉子、小鱼の乾物、さびた拳、小さな玉子、魔法の种、ぷるんとした果实、乾パン、生命の种、ねばねばした果实、ハチミツ、英知の种、さびた短剑、ミルク、ふつうのネクタル、ふっくらパン。
3、调查咒术屋地下雕像，学会可修行特技：主人公：ライガルム、クノ·オール；ロコス：ライガルム、デ·イント、トレロン；シュキオン：ハイドロア、デ·オーラ、ダ·ライラ；ヘラクレス：バンガルム、ライザルム；エリス：ハイドロア、エムオール、ダ·ライラ。
4、港口剧情。

小峡谷

1、可以进入隐藏地图。
2、接近船后剧情。
3、强制战斗，海贼突击班×2、海贼强夺班×2、海贼魔术班。

名称	HP	MP	STR	INT	BIT	AGI	特技	魔法	技能
テイターンの斧	–	80	481	–	–	36	升天	メガロ	カウンター
トランテイアの斧	–	–	594	–	–	–	–	–	カウンター
镰									
名称	HP	MP	STR	INT	BIT	AGI	特技	魔法	技能
さびた镰	–	–	1	–	–	–	–	–	–
农夫の镰	–	–	31	–	–	–	–	–	毒附加
デメテルの镰	–	–	42	–	4	–	急所狙い	–	かわす
钢の镰	–	–	58	–	–	–	急所狙い	–	カウンター
盗贼の镰	–	–	108	–	–	24	盗む	–	かわす
影の镰	–	–	134	–	–	–	バーサーク	–	ドレイン
达人の镰	–	–	160	–	–	–	达人	–	カウンター
烈震の镰	–	–	172	–	–	–	–	クエイサラー	觉醒附加
ペルシャの镰	–	–	184	–	–	–19	ためる	–	忘却无效
コピシュ	–	–	227	–	–5	–	–	パラレズン	この一发！
ソウルリーパー	–	–	262	–	–	–	–	タクオン	ドレイン
伟大な镰	34	–	303	–	–	–	达人	–	カウンター
ダマスクの镰	–	–	345	–	–	24	合气	–	かわす
邪教の镰	–	–	384	–	–	–36	バーサーク	ダ·ダクー	–
テイターンの镰	–	40	585	–	–	–	バーサーク	–	ご加护

4、强制战斗，海贼突击班×2、海贼强夺班、海贼魔术班×2。
5、强制战斗，海贼突击班×2、海贼强夺班×2、海贼魔术班。

海贼船ダガド号·船舱

1、剧情。
2、回收宝箱，但黑色大宝箱不能打开。
3、登上楼梯剧情。

宝箱物品：　さびた斧、さびた短剑、さびた剑、1000D、海贼の弓、盗贼の短剑、さびた镰、白银の杖、10000D、海贼の长剑、魔药イルモア、5000D、盗贼の镰、海贼の斧、魔药クノ·オール。

キプロス岛

1、沿路前进，进入オケアノス神殿。

オケアノス神殿

1、进入神殿深处引发剧情。
2、シュキオン学会可修行特技，パラレズン、レムーン、トレロン、モルシーバン。
3、回到船上剧情。

宝箱物品：暗のネックレス、海の青のマント、さびた铠、さびた枪、豪华な发饰り、さびた盾、さびた兜、炎の盾。

海洋

1、剧情。
2、连续战斗，リノセロス、ネオカルキノス×2、サラスロポイ×2。连续战斗的难度都不大，不过要拿出不少时间。
3、连续战斗，テンタメニア×2、ネオカルキノス×2、ランブルタスク。
4、连续战斗，リノセロス、セイレーン×2、バリスクラーケン。
5、连续战斗，リノセロス×2、サラスロポイ×2、バリスクラーケン。
6、连续战斗，リノセロス、サラスロポイ、テンタメニア、ランブルタスク、ネオカルキノス。
7、连续战斗，ボレアス、ゼフィロス、テンタメニア、セイレーン、ランブルタスク。

アテナイ

1、进村后剧情。
2、调查民家柜子，获得物品为：英知の种、生命の种、元气の种、さびた盾、鱼のクンセイ、ふっくらパン、小さな玉子、骨付き肉、ミルク、さびた兜、おいしいゼリー、立派な玉子、ねばねばした果实。
3、调查咒术屋地下雕像，学会可修行特技，主人公：アイスラム；ロコス：モルシーバ、レムーン；シュキオン：デスキス、ダ·クエシ、ダ·アイサ；ヘラクレス：クエイサラー、アイスラム、パウテスマ；エリス：デスキス、ダ·クエシ、ダ·アイサ。
4、在アテイ像前祈祷，学会可修行特技，主人公：达人、ソードダンサー；ロコス：踏袭连舞；シュキオン：マジックソード；ヘラクレス：命がけ、ヘラクレスアーツ；エリス：急所狙い、ソウルマッシャー。
5、アテナイ城接见间剧情。

アテナイ地下

1、地下五层，按照从里到外的顺序开启机关。
2、地下六层，剧情后进入BOSS战：オイジス，会被敌人先制攻击，并且敌人会分裂。给主力攻击队员使用提升攻击力魔法，快速歼灭敌人。

宝箱物品：地下二层：近卫の剑；地下三层：近卫の拳、きつけぐすり；地下四层：近卫の铠；地下五层：近卫の短剑、强力回复药。

アテナイ

1、剧情后去港口，继续引发剧情。
2、冶炼屋剧情，返回港口剧情。

海洋

1、剧情。



2、连续战斗，ノトス、エウロス、ネプラトン。
3、连续战斗，リノセロス、コレスキャンサ、バリスクラ—ケン、セイレ—ン。
4、连续战斗，デイセロス、コレスキャンサ、ネプトラン、テンタメニア、セイレ—ン。
5、连续战斗，メガロクラ—ケン×2、テンタメニア×2、ゴルギュラ。
6、BOSS战：ヒュドラ、アンナトラ×2；我方只有シュキオン、ヘラクレス、デクレオス三人战斗，并因为场地的特殊效果，每回合我方队员都会损失体力。BOSS并非每回合只行动一次，雷系魔法效果不错。
7、BOSS战：エキドナ；我方只有主人公、ロコス、エリス三人，敌人每回合都会召唤怪物。建议提升攻击力后使用特技攻击。

ビブロス

1、民家柜子里有鱼のクンセイ、ミルク、生命の种、さびた斧、小鱼の乾物、立派な玉子、乾パン。
2、西南处引发剧情。
3、强制战斗：ランバ—队×4、ランバジ—ル，ランバ—队被击倒后就会立即召唤出新的队员，因此在战斗中完全可以无视他们，只要集中力量攻击ランバジ—ル就可以。

ビブロスタポス

1、地下一层开启青色开关，剧情后继续前进；地下三层先开左侧机关，再开右侧机关。
2、地下五层BOSS战：タポスIIIコア，在第一回合使用ス—パ—タックル、シャドウバインド、スパラ—、ガルダ—、マ—イン；第二回合开始使用各种强力的攻击特技，可以在很短的时间内消灭BOSS。
宝箱物品：地下一层：さびた剑、强力回复药；地下二层：さびた短剑、英雄の弓；地下三层：さびた镰、きつけぐすり、さびた枪、さびた斧、魔药イルモア；地下四层：さびた盾、铁の假面。

エジプト

1、剧情。
2、调查民家柜子获得ふっくらパン、すばやさの种、英知の种、さびた镰、生命の种、カニミソ、さびた拳、クンセイ、干し肉、小鱼の乾物。
3、向地图西南前进剧情。

ピラミッド

1、剧情后与同伴们合流。

寄り道

1、同伴们集合后，建议调整装备进入隐藏地图。
2、调查ベンガジ咒术屋地下雕像，ロコス学会可修行特技モルシ—バン。

エジプトタポス

1、从ピラミッド向东南前进到达。

エジプトタポス・小部屋

1、调查左侧柱子，顺楼梯进入。
2、地下二层按左上、右、左下、左上的顺序开启机关。
3、地下四层BOSS战：βアゴン；第一回合使用ス—パ—タックル、シャドウバインド、スパラ—、ガルダ—、マ—イン，第二回合开始使用シャドウバインド或エリスの影しばり，使敌人移动不能，然后使用ヘラクレスア—ツ、踏袭连舞、トルネ—ドスレイ等特技发动攻击。
4、地下五层BOSS战：タポスIVコア，第一回合使用ス—パ—タックル、シャドウバインド、スパラ—、ガルダ—、マ—イン，第二回合开始使用ヘラクレスア—ツ、踏袭连舞、トルネ—ドスレイ等特技，敌人分裂时，使用全体攻击的魔法或子弹，消灭分身后再全力攻击BOSS本体。
宝箱物品：地下一层：强力回复药、守护者の短剑、巨人の剑；
地下二层：魔药パウテスマ、女神の衣；
地下三层：巨大な弓、きつけぐすり、魔药イルモア、不动の枪；地下四层：魔药クノ・オ—ル、非业の盾、伟大な兜、强弹の拳。

アトラシア

1、主人公一人行动。
2、调查民家柜子可以获得鱼のクンセイ、ふつうのネクタル、ハチミツ、ふっくらパン。
3、来到港口，与ロコス、ヘラクレス合流。
4、去城市中南面民家剧情。

アプロディア神殿

1、雕像前祈祷，主人公学会可修行特技落ち着け！

ネアポリス

1、这里有隐藏地图。
2、调查民家柜子获得立派な玉子、すばやさの种、ねばねばした果实、ふっくらパン、元气の种、力の种、乾パン。
3、调查咒术屋地下的雕像，学会可修行特技，主人公：ブレイナ—；ロコス：ブレイナ—；ヘラクレス：ブレイナ—。

アルテミス神殿

1、雕像前祈祷，学会可修行特技，主人公：合气；ロコス：合气。

コ—カサス山道

1、与シュキオン、エリス合流。
宝箱物品：きつけぐすり、オリオンの弓、さびた枪、地断の斧、邪教の镰、古の铠、黄金の拳、救世の铠。

コ—カサスタスポ

1、进入房间剧情。
2、地下二层，开启青色机关后再踩地板机关。
宝箱物品：地下一层：魔药イルモア、800D、金刚石の枪、回复药；地下二层：全回复药、宝珠の杖、800D；地下三层：かたい木の枝、魔药パウテスマ、魔药クノ・オ—ル、全回复药、ティタ—ンの斧；地下四层：きつけぐすり、1000D。

对剑の门

1、剧情。
2、形见の剑成为ティタ—ンの剑、古の短剑成为ティタ—ンの短剑。

神神の拔け道

1、一边开启机关一边前进。
宝箱物品：全回复药、魔药イルモア、アテナの盾、かたい木の枝、アポロンの弓、32000D、ティタ—ンの拳、さびた镰、启示の杖。

プロメテウスのはりつけ场

1、沿道路前进，剧情后继续前进进入山道。

コ—カサス山道

宝箱物品：さびた盾、ヘルメスの兜、天空のティアラ

マッシリア

1、调查民家柜子获得立派な玉子、魔法の种、ハチミツ、さびた镰、ふっくらパン。
2、调查咒术屋地下雕像，学会可修行特技，主人公：INT上升；ロコス：INT上升；シュキオン：ヘリオン、ダ・ダク—；ヘラクレス：MP上升；シュキオン：ヘリオン、ダ・ダク—。

ディオニュソス神殿

1、雕像前祈祷，学会可修行特技，主人公：バ—サ—ク、たこ殴り；ロコス：バ—サ—ク；ヘラクレス：バ—サ—ク。

レンツ

1、调查民家柜子获得ミルク、鱼のクンセイ、小さな玉子、力の种、魔法草の果实、ふっくらパン、骨付き肉、すばやさの种、英知の种。

ヘファイストス神殿

1、雕像前祈祷，学会可修行特技，ロコス：升天；シュキオン：升天；エリス：升天。

トランティア・北地区

1、剧情后进入南地区。

トランティア・南地区

1、调查民家柜子获得骨付き肉、力の种、ハチミツ、すばやさの种、元气の种。

トランティア・西地区

1、调查民家柜子获得魔法草の果实、生命の种、小さな玉子、すばやさの种。
2、出口处剧情。

バイタポス

1、入口处强制战斗，敌人为不死守护兵×5、アゴン亲卫队，战斗难度不大。
2、各层开启机关开辟道路。
3、地下四层BOSS战：バイタポスコアI、バイタポスコアII，第一回合使用スパラ—、ガルダ—、マ—イン，第二回合开始使用ヘラクレスア—ツ、踏袭连舞、ソ—ドダンサ—等连续攻击，因为敌人会自动复活，所以最好在同一回合内同时击倒两个BOSS。
宝箱物品：地下一层：魔药イルモア、ハデスの斧、すばやさの种、生命の种、魔药イルモア、全回复药、魔法の种、パラスアテナ；地下二层：魔药パウテスマ、ケラウノス、アルテミスの弓、きつけぐすり、魔药クノ・オ—ル、天空の短剑、魔药クノ・オ—ル、力の种、全回复药；地下三层：英知の种、强力回复药、ニケのティアラ。

バイクラシス

1、剧情后前往灾いが眠る岛。
2、剧情后返回。
3、BOSS战：Ωアゴン、アゴン亲卫队×2，シュキオン缺阵，基本战斗方法与以前相同。
4、再去灾いが眠る岛引发剧情，然后返回。
5、调查青色机关左侧柱子，之后进入冥界。
6、最终BOSS战：テュポ—ン、テュポ—ン右前腕、テュポ—ン左前腕、テュポ—ン右后腕、テュポ—ン左后腕。第一回合使用スパラ—、ガルダ—、マ—イン，然后使用ヘラクレスア—ツ、踏袭连舞、ソ—ドダンサ—、オ—シャンビ—ト等进行攻击，先集中力量逐个击破各个手腕，然后再攻击BOSS本体。被天空の神罚锁定的主人公选择前进或后退，就可以回避敌人的攻击。
7、游戏结局。
8、游戏结局后自动返回最初的标题画面，追加了“EXTRA”，其中包括2nd Game、Battle、Result、Collection；其中2nd Game是从最初开始进行二周目游戏，但没有继承；Battle为连续挑战模式；Result确认挑战记录；Collection为确认物品收集率，未入手物品也有获得方法提示。

隐藏地图

位置	具体地点	入手物品
ミレトス周边	小峡谷北面荒野	宝箱：魔药クノ・オ—ル、ずるい杖、白银の弓
ベンガジ周边	ベンガジ西南	宝箱：魔药イルモア、ホットロッド、ムラマサΩ
エジプト周边	エジプト西面	宝箱：ペルシャの弓、大地の拳、回复药
ネアポリス周边	ネアポリス南、神殿东南	宝箱：パラリンの杖、とげとげの拳、ヘルメット、魔药パウテスマ
レンツ周边	レンツ南面	宝箱：光速の拳、クロノスの斧、トランティアの弓、强力回复药

你的每一次呼吸



多年前一个春末的午后，我和CAPCOM兼尤文图斯的双料死忠铁杆Jr。兔斯基同学斜靠在“高一·五班”门前的栏杆旁，一边抱着纯娱乐的目的欣赏着楼下经过的各色女生，一边策划着用什么理由逃掉下一节带有催眠效果的数学课，然后去那些带有非法经营性质的民间游戏店消磨时光。虽然那些游戏店环境差点，治安乱点，但好在足够便宜，一直是问题学生们“课外活动”的理想场所。近乎透明的阳光从水洗般晴朗的天空中洒落下来，在教室洁净的窗户上折射出一些细碎而斑驳的影子。让人无比舒服和温暖的空气中弥漫着一种只属于逝去春天的清冽味道，和着没有方向的微风在少年们飞扬的发梢上、在校园银杏树微微泛青的枝叶间、在你每一次不经意的呼吸中飘荡着，飘飘荡荡……

当时，我和兔斯基谁也不会想到，这一次看似平常的逃课，会对未来的故事产生怎样的影响。事实上，如果那一天兔斯基同学没有和我一起逃课，而是老老实实的在数学课上睡觉的话，那么他也许永远都会是那个没心没肺没理想的准混混——打打小架，抄抄作业，追追姑娘或者被姑娘倒追，懒洋洋地望着天空发呆，放学时在校门口的路边摊上和农民工兄弟一样自在地吃牛肉面——然后直到毕业离开，开始人生这场RPG的另一次冒险。然而，现实中永远没有那么多的如果。

那一天的实际情况是，当我和兔斯基同学翻过学校2米5高的围墙，然后又长途奔袭了一公里，最终上气不接下气地到达叉叉游戏店的时候，兔斯基很不幸的——或者说很幸运的在迈进游戏店第一步时的第一眼就看到了电视机屏幕上一个青春活力得没救了的女孩——《少年街霸3》中的春日野樱。

那一年，兔斯基同学十六岁，真的很青涩。

他用一种专注的几乎可以杀人的目光凝视着春日野樱姑娘：阳光般明亮的笑脸、让人流鼻血的身体弧线、鲜红的帆布鞋、干净得有些夸张的学生制服、还有那条跳跃飞扬着的白色发带，飘啊飘啊飘……仿佛只是一个瞬间，对于兔斯基同学来说，那些喧闹的游戏背景音乐不存在了，那个像男人一样彪悍的游戏店老板娘不存在了，甚至连缓缓流动着的空气也不存在了。兔斯基完全被春日野樱身上那种极致的清纯天真而拔升到了一个超然物外的境界。此时的场景似乎根本不属于那间喧嚣纷乱的游戏店，一切都安静得近乎某个凝固了的游戏画面，只有那个浑身闪烁着金光的春日野樱是唯一真实的存在。兔斯基感觉胸口的一片仿佛被掏空了，非常空。

原本，当时KOF系列中有大把大把或妖艳或性感或前卫或另类的女性角色，远比SF系列中像土豆一样朴素的人物形象要有吸引力的多。但是在兔斯基同学的理念中，女生的最高境界应该是那种只需要回眸时一个淡淡的微笑就可以感召任何不良少年的女孩，会在阳光划过屋檐的时候穿一身洁白的校服雀跃着走过长长的楼道，任由微风吹乱她的头发——这种恬淡如水的女生，一般情况下只是一种神话般的存在，不过一旦真出现一个就带有很强的杀伤力。由此也就不难理解，多少有些制服控的兔斯基同学为什么会对春日野樱姑娘产生特殊的爱好了。正像有人喜欢《最终幻想7圣子再临》中华丽变身的蒂法，也有人偏爱《生化危机4》中那个“98%的天使”ADA，明知不可能，但却无法抑制。

其实那天我和兔斯基的原计划是像往常一样，在“WE”中上演蓝色意大利美男军团VS尤文图斯的巅峰对决，然后进一步沉沦在对亚平宁男模球员们意淫的低级趣味中。但是见到了春日野樱的兔斯基同学却把意大利美男彻底的忘在了脑后，并且极不人道地强迫我使用其他34个对手逐一挑战他的春日野樱。于是，在接下去的几个小时中，隆、肯、凯、纳什、巴洛克等一干花样猛男纷纷惨遭盛樱拳、春风脚的蹂躏，先后拜倒在了春日野樱姑娘超短的石榴裙下。兔斯基同学很幸福地笑着，不是开心，也不是高兴，更不是因为对战的胜利，而是一种没缘由的，但却很纯粹的幸福。虽然没有人确切地知道兔斯基同学当时究竟是怎样一种心情，但他那种清透而坚定的眼神和下了某种决心的表情却成为少年们年少故事中一个长久的定格。

那天的最后，是以春日野樱同学摧枯拉朽般的完胜而告终。我和兔斯基还因为游戏超时而导致提前将第二天的早点钱上缴给了那个长相接近于变形金刚的游戏店老板娘，这才是最让我痛心的。

在回学校的路上，兔斯基这个平时的话痨今天却像一只沉默的羔羊，双手抄在裤兜里，像个丢失了心爱玩具的孩子一样怅然的走着。甚至连踩到了街边的狗屎都没有注意到。兔斯基那有些迟钝的脑子里此时只有“春日野樱”这几个字在上下翻飞，犹如飘散零落的樱花，着实是惊艳绝美到一定境界了。但我实在是无法忍受兔斯基那种令人头皮发麻的郁郁眼神，于是对他说：“看你那个孙儿样！与其喜欢那种并不真实存在的春日野樱，还不如去追求隔壁班那个可爱的女文体委员来得实在。最不济，你去街边买两本时尚杂志看看也有意义得多。”这完全是事实，我只是将事实告诉他而已。但是兔斯基什么也没有说，只是沉默地走进了落日的余辉里，伴随着一声很轻很轻的叹息。



从那一天开始，有一种仿佛很近却又无比遥远的距离感始终纠结着兔斯基同学的情绪。有时候他想要摆脱那没来由的烦恼，但更多时候却希望这种烦恼能够继续下去。

多年以后，“青春哲学电影之神”岩井俊二先生深刻地指出：“纯爱的极致便是恋爱本身。你不计得失，全情投入，甚至忽略了对方，忽略了自我，只是爱着爱情本身。”当然，当时兔斯基同学对春日野樱姑娘的特殊爱好还远没有上升到这种形而上的理论高度。他只是喜欢，带着傻气的喜欢，连他自己都不知道为什么的喜欢。

那个时候，兔斯基很推崇Police乐队那首经典到不行的、整整感动了三代人的《Every breath you take》：你的每一次呼吸，你经历的每一场游戏，你的每一点言语，在每一个孤单的日子里，我都默默地注视着你——如果对一个女孩的专注程度能够达到这样变态的程度，那暗恋的水准就已经很上档次了。然而对于兔斯基来说，无论他的情感有多真实，他和春日野樱之间的故事却注定不会有开始，春日野樱也永远不会听到兔斯基对她深情的诉说一段倾慕。即便她是他故事中唯一的主角，但她却永远不会走进这个故事，而他能做的，也只有远远的望着。这么近，那么远。这种只属于懵懂年少时的感情，带着一些朦胧的美好，又带着一些明亮的忧伤，最终只能变成一段无可奈何的感伤，永久地封存在你记忆的最深处，再也无法碰触。

后来，兔斯基同学逃课的频率高得惊人，去游戏店就仿佛去学校报到一样准时。而伴随着他学习成绩的下降，其《少年街霸3》的对战水平却是一路看涨。尤其是V模式下的春日野樱，强得没有天理。甚至连“跳HK——下MK——站HP——H春风脚——下MK——下HP——波动拳——SC真空波动拳”这种难得变态的14连击都能轻松使出。可惜在兔斯基的妈妈第三次被叫到学校之后，迫于家庭暴力的兔斯基同学只能重新回到了“Good good study，day day up”的生活状态。然后，在高中二年级的时候，他转学去了一个离家很远但据说专出高考状元的重点高中。从那以后，兔斯基和春日野樱那个注定只有结束的故事，慢慢变得模糊而遥远，仿佛从未发生过……

再一次见到兔斯基，是在几年之后的高中同学聚会上。几乎所有的同学都已经被动的或者主动的长大了。兔斯基也变了。虽然依然是那张没牙兔子般精致的娃娃脸，但是从前他眼神里那种清澈的温和却消失得无影无踪，取而代之的只是深不可测的冷漠和世故。我们彼此都变成了最熟悉的陌生人，很客气但却很生疏地相视而笑，仿佛隔着很远很远。似乎有很多的话要说，却又不知道从何说起。

最终，我们只是装作很感兴趣的扯着一些关于毕业、关于将来的闲谈。而春日野樱的名字，却再也没有提起。曾经，那里，早已经被遗忘在你每一次的呼吸里。

□文/李伟

伊瓦利斯安魂曲



"战士手握一柄剑，怀抱一块石。剑，铭刻着飘然逝去的记忆。石，凝刻着千锤百炼的技艺。

英雄的故事由剑来诉说，让石来传承。而今就让我们来讲述这段传说。"

每当回忆起这首献给英雄的颂歌，就会在脑海中浮现出伊瓦利斯的战士们的飒爽英姿。笔者有幸在今年夏天玩到了由S.E带给我们的复刻名作《最终幻想狮子战争》，再一次享受由游戏鬼才松野泰己带来的独特游戏体验的快感是不言而喻的，但令我久久不能忘怀的是那些伊瓦利斯战士们可歌可泣的英雄事迹，那个错综复杂又荡气回肠的故事给我的心灵带来不小的震撼。在这个缺少英雄的年代里，伊瓦利斯的战士们用自己的信念与行动告诉我们，英雄是怎样炼成的，他们无言的教诲使我鼓足了勇气去面对生活的挑战，以及一切随时可能发生的坏事情。经过漫长的夏季，在我成功将游戏翻版后，所有的战士们的亡魂和他们的故事一并长眠于伊瓦利斯的大地，我所想做的事情只是用我稚嫩的文字去追悼那些逝去的英魂。

平民英雄——骸旅团团长维古拉夫

历史有时并不公正，当为平民申张正义而挥剑的英雄维古拉夫初次登场时，他和他所率领的骸旅团就被定义为恶名昭彰的盗贼团，维古拉夫本人也荒唐地成为了玩家所面对的第一个反面人物。

骸旅团运动的影响力究竟有多大，游戏剧情里并没有从正面描述，而贵族们的全部精力也投入到蓄谋已久的争权夺利的政治斗争中，始终没有去认真面对这支由平民武装起来的起义军。但是通过和骸旅团的几场大小遭遇战就可以得知平民和贵族之间的矛盾已经激化到极点。

骸旅团运动的规模浩大，活动范围几乎遍及半个伊瓦利斯，玩家在多次和骸旅团交锋后，逐渐对这个组织的领袖人物产生了好奇心，或许玩家都曾以为他是个神秘人物。然而当维古拉夫真正露面后，真实的形象彻底打破了玩家的各种幻想。

维古拉夫是个平凡得不能再平凡的人，没有华丽的外表，没有独特的个性，放在任何一款游戏中都会被无数大众脸淹没。但是这的确确是伊瓦利斯的平民起义领袖，这个平凡的男子以一腔热血和执着的信念，带领人民树起了反抗贵族暴政的大旗，他想利用自己的力量引导人民去建立一个属于自己的国度，彻底改变过去被压迫和奴役的不堪重负的生活。



现实却是残酷的，虽然维古拉夫凭一己之力建立起声势浩大的骸旅团，但是并没有几个人能真正领会他远大的志向和崇高的理想。正如绑架了埃尔姆德侯爵的副团长古斯塔夫所说的那样，没人真的相信维古拉夫所说的革命会成功，他们需要的只是食物和住所。历史学者告诉我们，由于农民阶级思想的狭隘和局限性，任何一场农民起义都注定要失败的。所以说维古拉夫身边的同伴大部分都是缺乏信念和勇气的小农式人物，他其实一直是一个人在孤军奋战。在战乱中眼看着自己辛辛苦苦建立的骸旅团被消灭，知道唯一的妹妹战死后，他的理想和事业永远破灭了。

残酷的命运并没有就此放过这个悲情的男人，维古拉夫的心被复仇的欲望填满，恶魔的使者出现在他面前轻易欺骗了这个战士。当化身为魔人贝利亚斯的维古拉夫被拉姆萨消灭时，我不禁感到一阵婉惜，他们两个都是为了保护弱者而战的英雄，原本可以成为志同道合的好友的，仅仅因为政治立场不同，就错过了彼此。

化身为魔人来毁灭眼前的世界并不是维古拉夫的本意，希望在广大玩家原谅这个可怜的英雄的同时，祝他安息吧。

英雄王迪利塔

请原谅在这里我以"王"来称呼迪利塔，这并不是在嘲弄这位同样平民出身的英雄的身份。"正所谓王侯将相宁有种乎？"，伊瓦利斯的战乱最终令人意外地由平民骑士迪利塔亲手终结了，这样的结局多少也是给奋战在另一个世界死都缪荣德的拉姆萨最大的安慰吧。

迪利塔仅仅是伊瓦利斯世界里众多受侮辱与损害的人物之一，但其悲剧性的原因在于早期的自己并不是在为自己的信念和人权作战，而是沦为腐朽贵族阶级争权夺利的棋子。迪利塔一直认为自己是在为维护伊瓦利斯的秩序而战，到头来却被欺骗与利用。在那个大雪纷飞的日子里，眼睁睁看着妹妹蒂塔惨死于贵族之手的他，心已经死去。

当迪利塔再次登场时，他转变成了一个周旋于各方势力之间的神秘骑士，迪利塔真的变了，变得不再是拉姆萨所熟悉的那个战士了。尽管拉姆萨一直希望他能回到自己身边，像过去一样，但是迪利塔始终也没有正面答覆拉姆萨，两人的心之间有了隔阂。

那么迪利塔真的是一个胸怀远大抱负的王者吗？笔者完全不这么看，我个人认为迪利塔只是想报复整个贵族阶级，报复玩弄了他的命运，所以他才会运用自己邪恶的智慧利用身边一切人，扫除腐朽的王室贵族阶层，登上帝位为自己加冕。从这个角度看，迪利塔的精神完全比不上维古拉夫崇高，他是一个失败的成功者。

迪利塔最终创造了一个新的神话，由平民出身的英雄成功平定了战乱，建立了自己的王权。他似乎得到了自己想要的一切，其实这一切都不是他真正想要的。迪利塔究竟想得到什么，恐怕连他自己也不知道，到现在为止他所做的一切只是不停地复仇，向这个世态炎凉的世界复仇。他是个迷失了方向的战士。

当迪利塔似乎在人生最后的日子里找到了自己真正喜欢的东西，追求奥菲利亚公主的爱情。可是奥菲利亚公主在亲身经历了迪利塔一手策化的权谋后，对这个复杂的男人失去了最后一点信任，亲手结束了伟大的迪利塔王的性命。

迪利塔在最后一刻，发出了无奈的质疑，"拉姆萨，你最后得到了什么？"我想与其是在质问拉姆萨，不如说是迪利塔在困惑中对自己灵魂的拷问，应该是"迪利塔，你最后得到了什么才对吧？"在这个世界上最痛苦的不是死去的人，而是那些复仇者。

贝奥尔普最后的光荣——拉姆萨

很难用更美好的语言来形容和赞美这位孤胆战士，他为伊瓦利斯大地所做出的贡献已经不是我的文字所能承载的，他迄今为止的无数场战斗，也不是我们这些平庸的玩家所能介入的。我们能做到的只是默默看着这个和我们年纪相仿的年轻人，慢慢由稚嫩走向成熟，欣赏他精彩的一生为我们的心灵带来的启迪与感动。如果不是生逢乱世，拉姆萨可能会像个普通贵族青年一样，养尊处优地渡过一生。和已经成为权臣的大哥，战功显耀的二哥比起来，拉姆萨渺小的完全可以令人忽视，甚至在出道战中，连好友迪利塔都担心他的安危。可是谁又能想到正是这个弱不禁风的青年，做到了让世间许多沽名钓誉之流汗颜的奇迹。

一开始拉姆萨就和我们所有平凡的年轻人没什么区别，用他自己的话说就是"活到今天，我觉得一切都理所当然。"可是面对支离破碎的伊瓦利斯世界，身边发生的种种丑恶事态，拉姆萨不得不开始反思自己的人生，以及过往所有的生活。

从决定不再遵从大哥的指令，保护奥菲利亚公主那一刻，拉姆萨变成了一个拥有自我的战士。其间也各方势力，还有缪荣德的魔族之间的战斗都是为了保护身边的人，守护自己身处的这个世界，甚至不惜背负背叛者与异端者的罪名。从没有哪一场战斗是拉姆萨为了私欲去进行的，他没有迪利塔那样的志向，维古拉夫般的崇高理想，戴斯达格等人的野心。他只想为这个世界尽一份力，简简单单的活着。

或许正是拉姆萨内心的那份纯洁和简单自然的姿态使他做到了伊瓦利斯众多英雄做不到的事情。由拉姆萨的一生揭示了这款游戏的主题，人究竟怎样才能得到幸福？又能为这个世界留下什么？我想每一位玩家心中都有一份属于自己的答案。

笔者撰写这篇文字，并不是想去深入探讨什么是对，什么是错，用伊瓦利斯著名的历史学家阿拉斯拉姆·杜莱的话说，就是"只有他才是真正的勇者，我却了解到事情的真相，此刻我要恢复他的荣誉，把他的伟大事迹在年轻一代中传承下去。"

后记

伊瓦利斯的无数战士们，祝你们安息吧，你们身后留下来的世界将会有更多的正义之士去守护它。

□文/飞死超人

闯关族的家 Vol.233

这里是大家畅所欲言的地方，这里是大家述说梦想的场所。我们都是闯关族，这里是我们共有的家。——主持 小沛

本期的《闯家》是不是让您有了耳目一新的感觉呢？又或者你对这次的改变有什么不满？我们立志要将这里变得越来越温馨，让所有读者都愿意在这里驻足休息。如果您觉得这个栏目有什么不足或者您认为应该增添哪些内容，记得来信寄给小沛，或者在回函卡里把您的意见详细写清楚。在下面几期，我会专门设立此类话题的专门讨论区，希望我们的家能够越来越美丽！

Q 沛哥好！这次一下子邮了三张回函……嘿嘿！不是我小气节省邮费呢，实在是《电软》“更新”速度好快，只好一次邮三张啦！

是不是女生都对游戏不怎么感冒呢？（当然除了我），每次和她们讨论关于游戏之类的话题，她们都没什么反应，只好去和男生“发泄”一下游戏信息，熟不知大部分男生都对网游感兴趣。（失落~~）

也许是他们没有彻底感受到TV GAME的魅力吧！

——内蒙古乌海市 刘琳

小沛■游戏不是男生的专利，然而因为现在适合女生的游戏太少，所以女性玩家数量大大不及男性。

现在中国的网游玩家多于电视游戏玩家也是事实，终归网游在国内有正规的发行渠道，而且投资方式循序渐进，能够被大多数人接受。

说到电视游戏的魅力，我个人觉得它的确无法抗拒，然而我也清楚它并不足以吸引所有人。每个人的爱好都不同，咱们不能强求所有人都成为游戏爱好者。

Q 沛哥，现在没什么游戏了。PC版的《生化危机4》已打通关N遍了，连每处的敌人看谁长啥样都清楚得很。虽然在Ada模式中有一点麻烦没过去，但别的我都打过去了。尤其是“佣兵模式”本人特喜欢用威斯克，因为此人不仅帅且攻击力高。还有沛哥，本人昨天扁了一位朋友，因为他竟然说《生化危机》和《无双》系列是十分垃圾的游戏，本人听后心里那个火啊，就把他扁了一顿。本人也知道打人不对，但此人不但一点都不懂TV GAME，还喜欢在那乱吹，充行家。光这点本人就忍了很久了。对了，七曜兄，我知道你喜欢“无双”，但你没必要期期手札上都放《无双》系列的女角色吧。不知道本人最喜欢的就是《无双》系列的女主角吗？下期放个男的行不？

——新疆克拉玛依 侯皓曦

小沛■打人是不对的，希望你不是真的“动手”了。就算他愿意胡说八道，但说久了自然没人愿意听他的。这种人明显就是吃不着葡萄说葡萄酸，不要去理他就好了。

七曜对无双系列的爱在《电软》编辑部里无人能及，你就原谅他吧！而且他是个男生，登点女性角色的图片也是很合理的。

Q 某日，在游戏室里突见到一名十岁左右的男孩在玩《生化危机》，于是我装作什么也不懂地去与他闲聊起来。一段时间后，我才问他：“好像这里面要救一个女孩，是吧？”“是的，她叫艾达。”我一听当场石化恢复不能。又过了一段时间我继续问他：“那里面有没有叫阿事利的？”“那个被最终BOSS刺穿身体的那个吧？”“……”我已经彻底无语。

小沛，你说怎么这么多人不了解剧情呢？

——重庆市 朱康伟

小沛■这个很正常，毕竟不是所有人都会外语，而且不看攻略和游戏介绍的也大有人在。

当初我玩《最终幻想》系列的时候根本都不知道游戏里的人叫什么，反正就知道这个游戏是在打怪物升级。而且你问的这个玩家才10岁左右，不了解剧情就更是情理之中了。

Q 沛哥：小弟看了这么多年《电软》，可是头一回给闯家写信。小弟最近很是郁闷，小P被老师俘虏了（竟然还是在体育课上）。不过还好，还有50几天就高考了，老师很快就会还我了。高三生活真是艰难，你说呢！我有个想法，想组织一个游戏开发小组，做自己的游戏。不知道沛哥知不知道和我有一样想法的同龄人呢？

——西藏拉萨 SIN

小沛■上体育课你也能玩游戏？估计老师没收的时候也快要崩溃了。

开发游戏的难度很高，关键资金的投入就是最大的问题。如果你喜欢游戏开发的话，可以报考相关的专业院校。

Q 沛哥：最近心情老不爽了，无论遇到多么值得高兴的喜事也都只高兴一阵，过不了半天，心情又不爽了，不知道为什么。

然后问阿沛哥哥几个问题，请阿沛一定要回答呀！

1、我写了一篇《龙珠》的同人小说，不知能否给杂志投稿。因为《龙珠》虽然是动漫，但同样也有游戏嘛。

2、沛哥觉得FF13是否值得期待。

——辽宁凌源 赵文磊

小沛■心情这东西太复杂，我也经常莫名其妙心情会很糟糕，然后就看什么都别扭。

下面回答你的问题：1、如果这篇小说很长的话，我们暂时没有版面可以刊登。如果仅仅是3000字左右的小小说，那么可以登在GameBar里。2、《FF13》非常值得期待。

Q 我是老读者了，之前经常写回信，这是上高中以来第一次写回信。高中真苦啊，天天11：50下自习，早上6：50又上自习，伙食也不好，宿舍连电都不给。PSP和NDSL是我放松的唯一方法，呵呵~在我的影响下，开学第二天一个不认识的新同学就买了一台NDSL，现在宿舍已经有三台PSP了，一起联怪物猎人P2（我发现自己适合搞推销），这就是“痛苦并快乐着”。唉~~（希望小沛能登一下，写一次不容易啊！）

PS：小沛要结婚了啊，恭喜啊！别忘了寄喜糖啊！

——北京通州 周子昭

小沛■既然你这么善于推销，那么就拜托你也在玩游戏的同学中间多推销一下《电软》吧。你们的宿舍简直就是游戏天堂啊，不过你们的生活状态更像大学宿舍……

小沛的确要结婚了，就在8月份！至于喜糖，您去各大商场领取吧，记得付钱哦。

Q 沛哥，我是一个PS2的发烧友，对PS2的喜爱已经到了近乎疯狂的境界。毕竟这是我自己购入的第一个属于自己的家用机，但这似乎也成了我的烦恼，因为自从我将PS2抱回家的那天起，我的家人就对我玩游戏十分的抵触。他们认为游戏这东西不值得我花这么多钱与精力去玩，甚至还认为花1000多元买下PS2根本是件傻事，他们觉得这东西根本值不了多少钱，这也使我困惑了好一阵子，而且也伤心了好一阵子，为什么玩自己心爱的游戏会被别人认为是“傻子”？真心恳请小沛为我指点迷津！！！我该怎样让他们改变他们对我对游戏的看法呢？

——福建福安 雷震宇

小沛■我也无语，PS2到底值不值这些钱，不是什么人随便说了算的。他们觉得不值的话，可以让他们自己去问问价啊。

玩游戏哪里傻了？游戏主机都是当今世界上的知名厂商推出的，他们引领了娱乐市场的新潮流，如果这也叫傻的话，也只能说那些反对者们食古不化了。

风林

●《忍龙2》把我爽坏了，虽然本人技艺不精，但也玩得十分欢乐。次世代当前动作游戏第一应该不用怀疑，画面也让人满意。很多人把《恶魔4》拿出来作比，论GAMEPLAY个人以为还是《忍龙2》更高一筹。日式动作游戏的比较接 下来是不是要好好期待神谷的全新作了？向野派自由制作人硫酸脱帽，请把任天堂骂一个遛够然后给Wii开发游戏吧！ ●每周我都在进行着角色的转换，从任犯到软犯，再到索犯，这就是平台不统一的坏处，始终无法给自己一个明确 的定位，每款主机上的游戏都太好玩了……真怀疑这代平台是否还能达到像上一代主机PS2那样一骑绝尘的高度。每 台主机之间以1500万台为距想来差不太多，8000万、6500万、4000万，排排坐吧老几位。 ●迟来的GTA4终于千里迢迢从美国寄来了，AMAZON车牌拿在手里的那一刻，我泪流满面（心语：揍这么个破玩意儿，多花了100多邮费）。



小沛哥好！隔了二期才给家写信！不好意思！最近忙学习！没有空闲！最近特迷糊！走路时，什么电线杆啊！门框啊！柱子之类的！平时我特爱说话，现在变懒了，都不想说了，谁知同学说我玩深沉！唉~~懒得理他们！不知道小沛有这种时候吗？

最近总是爱一个人思考，有时都不知道自己在想什么！

沛哥对心理有什么见解吗？比如什么犯罪心理学24等级（笑~~）——北京 刘晓玮



小沛■我在办公室内最常发生的就是撞门框，而且每次都发出凄惨的叫声……而平时，除非大家有特别有意思的话题，我也是较少愿意浪费时间在闲聊上的。没事的时候，我喜欢发呆，并觉得发呆其实比睡一觉都舒服。



我没学过心理学，帮别人分析心理问题基本是不可能的，自己倒是可以供别人研究。





小沛哥好！第一次写信闯家，很兴奋！

不明白为什么画师把小沛哥的头像画成了个斗士的样子，令我很遗憾，觉得沛哥的样子应该不会那样啊。还有就是想投点稿子给电软，顺便得点稿费，嘿嘿，我希望电软的小编们看到文章后刊登啊！最后祝《电软》越办越好。祝小沛哥爱情甜美幸福！——北京通州 付香阁



小沛■我的那个形象其实就是《街霸》中的隆，我也觉得不怎么样，虽然我很喜欢《街霸》，但我常用的人物是肯。



投稿欢迎！最好字数3000左右，哈哈，这样我在安排稿子的时候会方便一些……

最后谢谢你的祝福。



先向我们的沛哥问个好：今年是奥运年，我们县不知是哪位积了德，把奥组委给忽悠了把火炬线路划到我们县，所以6月6号那天我们就有了这个荣幸要看到“百年难遇”的奥运圣火。我们县全县都要“盛装欢迎”，像我们就要穿校服，警务人员穿警服什么的。



不知道圣火到北京时小编们有没有那个时间去凑“热闹”。——广西百色 王晓东





著子



●眼看进入6月，又要到最害怕的夏天了。近期北京的天气阴晴不定，忽冷忽热，太阳当空的时候“闷”得不行，但只要有云出来，经常就紧跟着一场雨，气温骤降，走在街上还有点冷飕飕的。不过，也托了这种“不定期降温”的福，今年才不至于过早为防暑措施费心——当然，真正“要命”的日子离得也不会太远了，现在先准备准备没有坏处。



●前段时间似乎犯了传说中的“五月病”，明明睡眠时间充足，但整天还是觉得懒洋洋的，做什么都没有干劲。闲着的时候还好说，但如果连工作效率都受影响，可就是关系到身家的大事了。因此最近总在强迫自己找些事做，以免把这一时的犯懒变成终身的毛病。

●……人有些时候确实需要换换心境，走出去看看别的世界。就算没有什么骄人的成就，能长些见识也是好的。

小沛说：天热、心烦、睡不醒……



小沛■我们的工作很忙，平时根本见不到太阳。除非火炬从我们办公室的楼道过，否则我们是没有这个幸运可以看到了……



当我翻开游戏发售表时，我惊呆了，上面基本上已经没有什么令人期待的作品了，这到底是怎么了？游戏已经走下坡路了吗？如果说PS2上没有什么好游戏也就算了，毕竟那是上一代的东西。可是，三个次世代主机，还有如日中天的掌机上都没有什么好游戏了。小沛哥，你能告诉我为什么现在的好游戏这么少，难道游戏的末日要来临了吗？——黑龙江哈尔滨 王臣薪



小沛■在《最终幻想》推出之前，没人认为它会是以后RPG的巅峰系列。《口袋妖怪》推出之前，任天堂也没想到这会让GB起死回生。所以，虽然最近一段时间的“传统”大作少了点，然而绝对不是没有“好游戏”。



沛哥：这两天小弟在看玄幻小说，突然想到这样一个问题，如果国人可以将玄幻小说开发成RPG，那PS3、XBOX360来到中国（不是水货）是否就指日可待了呢？——河北张家口 徐翔坤



小沛■……严重无语。

主机进不了中国，可不是因为国人没有开发“玄幻”游戏。



原因太多了，我也没必要在这里一一解释。大体就是国家的政策、市场的环境这两大方面。反正大家先别对行货有任何期待，就目前来说，有的玩就不错了。





沛哥：终于穿上传说中的新式军装了，感觉真不错，国家富强了。生活自然就好了，但不知道要发展到什么程度，我们才能拥有自己知识产权的主机。



最后一次上闯家是200期整，不知不觉一年就过去了。好多东西都改变了，但每个月到书店入手两本《电软》的习惯没有变，从进部队这一天，我就知道以后很少有机会接触大主机了，虽然有掌机可以玩，但毕竟是冰山一角，《电软》也就成为了我了解新游戏的唯一途径了，每当看到怀旧的文章我就很激动，以为我经历过，所说的我都懂，但在看看现在的东西，又难免有点失落，无论怎样，我将自己的生命给祖国，将自己对游戏的爱给《电软》。——河北石家庄 廖磊



小沛■什么都不多说，先向我们的人民解放军致敬！

我没当过兵，但知道军队的纪律很严，玩游戏大概是没什么机会了，不过看看我们的杂志也不错啊。



嗨，我又来了！最近我翻了翻自己的“电软”藏书，发觉少了几本。我只记得每期应该都入手了啊！无奈，我这边的报亭未必时时入手。于是，我只能看着空掉的几期失落……但，我会一如既往地支持各位，杂志要做得更好哦！顺便我想问问，“电软”和“掌机迷”每月出售的日子，好让我在那时去报亭“伏击”，顺便告诉沛哥，PSP战神真的很不错，正版我也入手了。350，还不赖，现在咱要计划经济了。存钱是正道！钱真让我们哭笑不得。——广东广州 吴东琪





小沛■我们出刊的时间大约是月中和月末，但由于很多客观方面的原因，我们的出刊日期不可能固定为每月的哪一天，这一点还望你见谅。



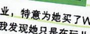
存钱是必要的，小沛也曾有过存钱买游戏的美好回忆，总觉得那时候对游戏格外珍惜。现在存钱就是为了生活啦，可惜生活太残酷，工作4年多了，连一平米的房子都买不起啊……



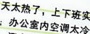
雪飞



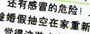
●最近找到了好多自己喜欢玩儿的游戏，还增添了不少装备，真是快乐，只可惜时间不够用！



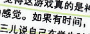
●为了支持老婆的减肥大业，特意为她买了WII和平衡板，但几天下来我发现她只是在玩儿一些非常省力的小游戏，应该不会达到减肥的效果，因此我开始产生怀疑，她难道真的不是以减肥当借口骗取WII吗？



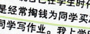
●天太热了，上下班实在痛苦，还有中暑的危险；办公室内空调太冷了，在这里办公更是痛苦，还有感冒的危险！上班族真是不好当。

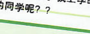


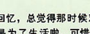
●趁婚假抽空在家重新温习了一遍贝里克物语，觉得这游戏真的是神作，每次通关都有不同的感觉。如果有时间，我一定会再次挑战。

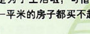


●小三儿说自己在学生时代被尊称为“倒帖”，原因是经常掏钱为同学买冰棍，代价则是他替这位同学写作业。我上学时怎么就没碰到过这么好的同学呢？？









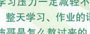
沛哥，这次“闯家”中听你说《三国无双5》有可能移植到PS2？这真是天大的好消息，（对于我这种爱无双又没PS3的玩家而言）。如果未来的生活有《三国无双5》陪伴，那学习压力一定减轻不少。说起来，学生也有多麻烦，整天学习、作业的语言被听得心情低落，也不知道沛哥是怎么熬过来的。对了，如果《三国无双5》真的有移植的消息，沛哥一定要告诉我（希望我的回函卡没有被夹在桌子缝中，否则……）

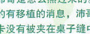


——云南安宁 陈俊杰

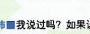


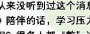
小沛■我说过吗？如果说过，那可能仅仅是个比方，我从来没听到过这个消息。如果你真的有《三国无双5》陪伴的话，学习压力是减轻了，学习效果又怎么样呢？很多人都“熬”过，看你的个人意志了，如果你认为自己不比其他人差的话，中学这几年根本算不得什么。



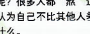


最后，奉劝别期待《三国无双5》了，这个游戏比较令人失望。

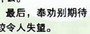




嗯，希望大家都快乐吧！（抱怨没有一台游戏主机）

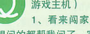


1、看来闯家的人心思都联到一块儿了，我想问的都帮我问了。实在是太棒了。

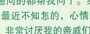


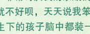
2、最近不知怎的，心情跌落到了极点，总觉得生活不顺，非常讨厌我的亲戚们，真的好搞笑他们。我学习不好就不好呗，天天说我笨又这样，人为啥要学。希望未来生下的孩子脑中都装一颗超大容量1000000000000……0GB的芯片，省得我们死记硬背。



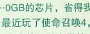


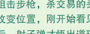
3、最近玩了使命召唤4，嗯。很不错，特别是用巴雷特狙击步枪，杀交易的头子时，还注意子弹飞行受风向改变位置，刚开始看见车上国旗在飘就觉得奇怪，之后，射子弹才悟出道理，不过还有不足。车上的旗随风向飘，可楼上的国旗咋是相反的飘？



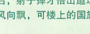


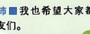
——安徽大安 张杰



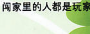


小沛■我也希望大家都快乐，特别是地震灾区的朋友们。





1、闯家里的人都是玩家，大家的爱好相同，年龄差





距也不大，自然问的东西也类似。
2、假如人的脑袋里有记忆芯片的话，那么工作就更不好找了，因为大家的能力都差不多。
3、游戏的设计难免有一些BUG，到现在很多游戏也没解决“穿墙”的问题。

Q 为什么。中国和国际市场的情况不同，国际上PSP卖得比NDSL少，国内却是PSP比DS多，至少我这里是，而且大家都注重画质。——福建龙岩 王嘉伟

小沛■国情因素。很多买PSP的中国人并不是玩家，于是消费群体就会宽广一些。

PSP的品牌还有外观满足了很多人对于时尚的追求，所以我在地铁上老是能看到有人在用它看电影、听音乐、看电子书，而玩游戏的人则不到一半。

注重画质无可厚非，我们要承认PSP在这一点上确实强于NDS。

Q 哎！先自我批评一下，《电软》买了N期，期期把回函当礼品收藏，今天终于决定写回函正式进家了。（鼓掌！）

看《电软》多年了，由那个只有几页彩页的《电软》到现在可为天翻地覆的变化啊！至今偶还雪藏一本1998年的电软，（《浪客剑心》封面）。比盗版商家还多的电击收藏……

如何沛哥够铁吧!今天这家我闯定了！撬锁我也要进，那样门会坏的，所以沛哥还是开门让我进吧！你长得比我帅，比我有才，上了阎家，我也好在兄弟朋友之间炫一下，让他们了解一下沛哥的大度。——云南个旧 耿昕

小沛■还能说什么呢，为了不让你说我小气，特发给你“回家许可”。

不过你的这个来信其实不太符合我之前的要求，下不为例。以后要写点有意思的东西和大家分享才好。

Q 小沛大哥，我是一名初三的穷书生，但小弟每个月都坚持买《电软》，我打算在暑假里做暑期工挣钱买轻薄型的PSP，你有什么看法呢？轻薄型的PSP已被破解了吗？可以运行非官方的软件吗？轻薄型的PSP有哪几种颜色是最受欢迎的?冰银色如何？因为第一次寄信，所以请不要介意我一下问这么多问题……我最近手头紧，已经没有足够钱买《电软》了，能给我回信吗？拜托了……——广东江门 张嘉尧

小沛■自食其力，我对你的做法只有赞同和支持。

PSP-2000早就破解了，非官方软件铺天盖地。比较受欢迎的颜色很多，关键要看你自己喜欢什么颜色。

最后借此机会告诉所有的读者，我们受到来信之后，每封信都会仔细阅读，但因为时间关系，不可能给各位回复。还望大家谅解。

Q 小沛，你一共买过多少主机啊？一定没我多啦！我买过五台FC、四台MD、两台GB、两台GBA、一台GBASP、一台PS2，而现在只剩下一台FC（已坏）、一台MD、一台GBA、一台PS2，而最近PS2光头老化了，真是够倒霉。次世代主机我一台也没有啊！惭愧!惭愧啊！沛公你女朋友有没有玩NDS啊，如果真的有的话给我行啦，你们两玩PSP多幸福啊，玩什么NDS嘛！——山东烟台 张瑶

小沛■我有FC、MD、GBC、GBA、PS、PS2、Wii、PSP-1000、PSP-2000、NDS、NDSL。无疑你的数量比我多，但种类就不如我啦。

我女朋友不怎么玩NDS，你想要啊？你真的想要吗？可我也想要，怎么办？算啦，便宜点卖给你，1000块，外加屏幕上有我的刀刻签名……

Q 沛，这样称呼算不算亲切呢，我觉得还可以啦，这回又给你写信了，不知道是不是没有送到还是什么原因，为什么前几期电软没有登我的呢？如果收到了一定要登啊。最近在网上看到了《战神》无伤通关，浏览完之后赶忙尝试了一下，真的很BT，据说《奥林匹斯之链》会移植到PS2上，是吗？真希望是如此，在换主机前把PS2的最后大作玩个遍。对了，小沛要成亲了吗？到时别忘了给我些银子啊！要不寄个PSP，NDSL也行啊！——天津红桥区 李斌

小沛■对于你给我的称呼，先抖一个再说……

PSP版《战神》就是流程太短了，实在不过瘾。如果移植给PS2的话，必须要在内容方面加强才行。但我实在不怎么期待这些“逆移植”作品，因为质量大多不会有很大提高。希望PS3的《战神3》早点公布才好啊。

人家结婚都是收红包，怎么到了我这里反而变成人人向我要东西了呢？

蔬菜汁

●电软的美编们终于一个接一个的走到了台前，先是饭饭，然后是贝壳和NONO，按原计划，这次出现的应该就是绒布兔子无疑了。我先给大家剧透一下儿，我印象中的绒布兔子吧。邋里邋遢不修边幅、看谁不爽就捶谁（男女通吃）、嗓门儿——那叫一个大（话说编辑部里除了风林就数她了），平时干活儿就没精打采的，一提起吃，那家伙，嘴能咧到西班牙去！一首诗，代表我的心：君坐公司头，我坐公司尾，日日见君不思君，还得共饮一桶水，此怨何时消？此恨何时了？

●不过其实绒布兔子的心地是最善良、最单纯的（其实也就只剩这一个优点了），大家都亲切的尊称她为“二姐”，为什么叫二姐？而不是三姐、四姐和大姐呢？请大家自己悟吧。话说我中华的语言还真是博大精深呢。哇哈哈哈哈哈。快哉快哉。祝大家端午节快乐。

小沛说：端午节一点也不快乐，搬家中……

Q 小沛哥，请问一下买PS3好还是360好，我拿不准。还有PS3的盗版什么时候出？新版360真的没有三红了么？——北京 曹恒

小沛■PS3和360都不错！关键看你更喜欢哪个主机的游戏，因为它们二者相互都不能替代，各自都有一些独占的好游戏。特别是两者现在的售价差不多，基本上算是稳定下来了，就看你更喜欢哪个上面的游戏。不过，PS3目前的软件都是正版，考虑一下后续的投入问题也是有必要的。

PS3的盗版什么时候出，估计除了黑客们，谁也不知道。终归都是地下组织所为，哪里会公布发售日呢？按照以往的规律，等主机的普及量大了，直读之类的产品差不多就快出现了。要知道，生产直读也是需要投入不少本钱的，并且还要冒很大的风险，要是利润太低的话，谁愿意只是为了造福大众而自己亏本呢。

360的三红是玩家心中永远的痛，据说新的65nm版主机还是会三红，只不过几率稍微低了一点。似乎三

你认为三大次世代主机的比例为何？

广东普宁 杜浩木■
PS3：58% 360：32% WII：10%
PS3上大都有日本游戏产商提供支持，应该会有很多大作出吧！

河北省昌黎县 龙海波■
PS3：40% 360：30% WII：30%
国内拥护PS3的应该还是比较多吧，至于WII，有比较抢眼的介绍一下就够了。

四川省达州市 田振川■
PS3：99% 360：0.5% WII：0.5%
一句话说，买360怕三红，买WII怕累，看一看实际性还是买PS3。

江苏省无锡市 董苏健■
PS3：10% 360：45% WII：45%
WII更大众化，X360游戏比PS3多，（多好多），PS3还是有点好游戏（一点点！）

江西省东乡县 乐源■
PS3：30% 360：50% WII：20%
360很好，微软很有诚意，如果不是WII大作太少，我还会支持WII多一点。

广西省百色市 王晓东■
PS3：30% 360：30% WII：30%
三类次世代占主部分，留10%给末世代的PS2就行。

广东省广州市 吴冬琪■
PS3：40% 360：40% WII：20%
WII的游戏偏得让我不太适应，传统的游戏对我吸引力大点。

云南省安宁市 陈俊杰■
PS3：96% 360：2% WII：2%
因为最近有很多关于360和WII的负面评论，个人喜欢索尼公司。

安徽省六安市 张杰■
PS3：33.3% 360：33.3% WII：33.3%
都要平等对待吗？不要让哪个统治着，还有0.1%支持国家。

云南省个旧市 耿昕■
PS3：30% 360：20% WII：50%
任天堂的游戏更有游戏性，PS3的游戏可望不可及，（机器太贵！）360，不喜欢。

重庆市沙坪区 傅航■
PS3：30% 360：20% WII：50%
我是任饭，WII的玩法很吸引我的，而且我不太看重画面表现力。

山东省济南市 张磊■
PS3：40% 360：20% WII：40%
PS3游戏太少了，但相信未来会有很好的发展前景。360质量太差，如果不尽快改进的话，根本没戏。Wii很好玩，就是大作少点。

贵州大方县 陈涛■
PS3：40% 360：30% WII：30%
因为《合金装备》、《灵魂能力》等大作即将发售了，如果PS3内容少咋对得起我们这些“索饭”呢？

闯关族讲笑话

某男尿急，找了个角落方便，方便的时候看到墙上有一行字"请往上看！"他就往上看，上面还是"请往上看"，一直看到天花板，上面写到"笨蛋，你尿到脚上了！" ■北京市 刘晓玮

一日，医生小沛正在陪女友购物，突然手机响了，同时大叫："怎么还不来，打麻将三缺一就差你了。"于是小沛对女友说医院有病人先走一步，女友问："情况很严重吗？"小沛答曰："非常严重，已经有三个医生在那里了。" ■河北石家庄 廖磊

一天，PEAFECT让小沛帮他买饭，但却不给钱。小沛奇怪地问："小P，这没钱怎么买饭啊？"PEAFECT道："有钱买谁不会，要不用钱买到饭，才是真本事！"。小沛又拿着饭盒走出去，转眼间，又回来了。见小沛拿着空饭盒回来，PEAFECT大发雷霆地说："喂，这一空饭盒你让我咋吃？"小沛笑道："饭盒里有饭谁不会吃，要能从空饭盒里吃出饭来，那才叫有本事！" ■贵州大方县 陈涛

有个牧师向人们宣传戒酒："如果我有世界上所有的啤酒，我将把他们全倒进河里；如果我有世界上所有的葡萄酒，我将把它们全倒进河里；如果我有世界上所有的威士忌，我也将把它们全倒进河里。"他讲完后，领唱圣歌的歌手上台宣布："下面让我们唱最后一首歌—《让我们欢聚在河边》。" ■内蒙古乌海 刘琳

小沛不小心删掉了风林的存档。风林露出了恐怖的表情，说："你活不久了。"小沛颤抖地说："还有多久？"风林："10"。小沛："十天，十个月。十年……"风林继续说道："9、8、7……" ■西藏拉萨市 SIN

患者找医生说："医生，最近我总爱忘事。"医生问："你这个症状持续多长时间了？"患者反问道："什么症状？" ■北京市 杨琦

一天同学聚会，到饭店吃饭，服务员端来了一碟鸡，同学们三两下就把鸡肉吃个精光，剩下一个鸡头和鸡屁股，突然有为同学大叫："糟！这只鸡失身了！" ■广东江门 张嘉尧

"长官，我新发的军服袖子一边宽一边窄，裤腿一只长一只短，尤其这两只靴子还是一顺的，这太可怕了！""没关系，身为军人，就是要让敌人感到你的可怕！" ■陕西西安 张乘化

一位保险公司职员到小沛家中看到壁炉架上放着一只精美的花瓶，就问沛嫂："这瓶子里装着什么东西？"沛嫂回答："我丈夫的灰。"这位职员连忙道歉，："真对不起，我不知道他已经去世了。""不，他并没有死，他只是懒得去找烟灰缸。"沛嫂说。 ■重庆市 傅航

听过《狼与三只小猪》的故事吗？话说三猪为了躲避狼的追捕，造了稻草房，被狼吹散了；造了柴房，也被狼吹散了；最后造了砖房，竟也被狼吹散了，这把三只小猪追上了绝境，它们都闭上眼睛等待狼的捕杀，于是狼抓住了它们，怒视熊熊地说："快告诉我，小红帽在哪儿？" ■浙江诸暨 钟磊

红的出现也是看人品，我们单位那台老机器经常长时间运作，而且使用也很频繁，不过从来没有发生过任何问题，真的很难解释。反正现在防止三红最有效的方法就是安装水冷，而且不要怕花钱，水冷越高级越好。



新版PSP太有魅力了，于是我卖掉了以前的主机，买了PSP-2000。刚入手时玩得不亦乐乎，但不久之后便发现没有多少我喜欢的游戏了。并不是我玩得游戏少，而是因为没有地方专门提供免费下载，现在它更像一个MP4，或者是电子书。我真的很郁闷啊。 ——广西桂林 韦陀

小沛■PSP上的好游戏绝对不少，如果你查查它从刚发售到现在的发售表的话，我敢说，称得上经典大作的游戏有几十款，值得好好研究的也不下百部。只不过你依靠下载，以前的很多好游戏都载不到罢了。你的这个情况现在还比较普遍，很多人下载了很多游戏后，每个仅仅看个几分钟就没耐心了，总想着看看其他那些游戏好不好。长此下去，对待所有游戏的态度都不会太认真。另外，专门下载游戏的地方不少啊，自己上网搜一下吧。

拿PSP当MP4使没有什么问题，谁让它的屏幕那么大呢。如果你觉得悲哀的话，看来真的要好好考虑一下自己的游戏习惯了。拿到一款不错的游戏后，不要想着其他的，一心一意把它通关，你会在通关的路上发现很多令你惊喜的东西。好好品味游戏带给你的乐趣，你才不会被游戏所抛弃。



要求什么都说的很少，打电话到编辑部问很麻烦啊，而且我这里还是长途。虽然自己文笔并不好，但我仍有意投稿，已经在写了，目标是老游戏的回顾及PSP的一些东西。再者，直到本期才见到了Gamebar复活，其他征稿是太盲目呢，还是没人投啊！我是一个从无类时代就开始看闯家的老读者了（看这年龄，知道我多小就开始看电软了吧）。历经三代闯家的家长后，现在迎来了小沛。画师也是从风林自己的光头开始到了现在的小宝，祝小沛和小宝两位"小字辈"的组合能够让闯家更红火！08年我依然支持你们！ ——河北廊坊 杨鹏达

小沛■稿费标准依照文章质量而定，如果我们写明了一个标准，那么对于好文章有些不公。我建议大家在投稿时最好是电子版，首先，电子版通过电子邮件发送，可以确保我们收到。其次，现在都是用电脑工作，收到电子稿件也方便我们审阅修改。另外，投gamebar的稿件字数最好控制在3000左右。其他的投稿之所以还没有刊登，主要是因为栏目恢复时间安排不同，以及稿件质量问题。之前那期给你的回答登错了，在此深表歉意，请继续支持电软与闯家！

零羽



●本期小沛同学居然没有向我催要手札，本来还以为能够逃过一劫，没想到，最后还是得写……

●在最近接连几天的上班途中，总是能在不同地段看到"比较悲惨"的交通事故……虽说都不是致命伤吧，不过要是被来这么一下子也够……零羽在此也提醒每天骑车上下学的读者大人们，千万注意安全，毕竟我们这些血肉之躯敌不过那些横冲直撞的"铁盒子"……

●机战OG传说终于"华丽"的登场了。如果要是只让我看地图画面，说这是个GBA的游戏我也会相信的……不过，除此之外本作中值得称赞的地方还真是不少。继承OG系列的超华丽战斗，还有原创的超爽快的战斗系统等等，这里就不多说了。具体内容请大家去看掌机迷第105期与106期。内有零羽加班熬夜、精心制作的流程攻略以及详细研究。

小沛说：最近脑子不清楚，但工作忘不了……

小沛的游戏日记

2008年5月31日 晴

今天北京的天气很不错，蓝天白云，虽然风大了一点，倒是让天气显得凉爽了不少。这么好的天不出去玩似乎有点可惜，但在小沛看来，除非是必须，否则出去玩基本等于浪费时间。如果纯粹为了享受新鲜空气和阳光的话，我宁愿打开窗站在阳台上。一来这样最省钱，其次也很省时间。

早上7点，因为种种原因，小沛仅仅睡了不到6个小时就起床了。看着室友们依然在梦乡当中，心里虽然羡慕，但也为今天可以有更多时间来娱乐而高兴。于是，小沛决定玩游戏庆祝一下！

插上电源，按下Wii的启动键，放入《战国BASARA2》的盘。（这个游戏我是断断续续在玩，时间超过半年了。）依旧选择已经练到满级的浓姬，开始了比武大会的旅程。

8点左右，一个同学起床如厕。见我玩得正欢，便用迷蒙慵懒而且略带惊奇的目光看着我问："这么早就起了？还玩这个呢？"

"是啊，睡不着了。"

"你这个浓姬不是早练满了吗？还不换一个？"

"武器还差两把，提升体力的道具还有20级呢……"

"靠！你真有瘾，慢慢玩吧，我回去接着睡了。"

8点半左右，另一个室友"起夜"。几乎相同的问话之后又加了一句："你能换个人练练吗？"

"换过了，不爽！"

"老看你用浓姬，我一开始还以为这是个FPS游戏呢。你觉得这么玩儿有劲吗？"

"有劲……"

室友不跟我瞎贫了，趁着还有睡意，赶紧回屋休息。

9点半左右，我女朋友来了。一进门就说："这么早就在玩游戏啊？"

"我已经玩了两个多小时了，比武大会都已经60多场了。"

"还要玩多久？"

"……快了，等我记个录。"

以上就是我今天的游戏日记。你觉得有意思吗？没看懂？这里面可是蕴含着三个玩游戏的原则道理呢！

1、对待一个好游戏必须要用心研究，体会它的魅力所在。浅尝辄止不可取，达到一定程度的完美之后，你才能真正体会游戏的乐趣。这也就是为什么我会坚持把浓姬一直练到完美为止。2、坚持个人玩游戏的习惯，不要被别人影响，否则个人的满足感会下降。玩游戏的习惯是多样的，每个人的习惯都应得到尊重。所以，我就喜欢浓姬这种用枪的角色，因为她打破了传统，其余的人和"无双"系列没什么区别。反正玩游戏的目的就是哄自己高兴。3、记住女友第一，游戏第二！你不理游戏，它一辈子都不会离开你。如果你不理女友，她就会生气，后果不堪设想啊……

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛

大墙画廊

VOL.233



凌波丽
北京 崔莹
你的绘画水平确实是没得说了，但照相的技术就差了点。你拍的这些画稿明显是没对好焦距，很模糊。

英雄
广东广州 李伟坤
这个英雄好骨感啊！看他的上身还不怎么得，因为有盔甲的遮挡。但看看他的腿，不知道他有肉吗？



伊利丹
上海 裴琲
与你画的“炎妃龙”相比，这幅作品的气势和构图等方面都有着巨大的提高，只不过就是画面整体偏暗。



春丽
河南焦作 ZCloud
你画的春丽明显是她小时候的样子，面部表情显得很可爱，没有往日的霸气，反而有点娇羞的感觉。

炎妃龙
上海 裴琲
本来觉得挺性感的，但仔细观察后，我发现她居然浑身满布龙鳞……在加上奇怪的耳朵，果然我还是无法接受类。

基拉
北京 崔莹
现在大多数的作者都是用电脑软件绘画的，这次看到不少手绘作品，竟然会有种熟悉而亲切的感觉。



樱花大战
广西南宁 官忠宁
大神的眼神不像是在看樱啊，而樱的眼睛是不是离得远了点儿。有时候，细节的不足会影响到整体的感觉。



再生侠
河北石家庄 FOX
再生侠是美国超级英雄里少有的与“神鬼”有关的角色，于是这个家伙给人的感觉老是特别诡异。



霞 广西南宁 官忠宁
要不是看到你为这幅画命了名，我还真没看出这是霞。虽然我对日式少女漫画不是特别排斥，但用在霞身上似乎不太合适。

孤岛惊魂

Far Cry

绘卷

VOL.24

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/小沛

在一个表面和平的年代，一些企图扰乱宁静的邪恶势力正在蠢蠢欲动。没有在乱世中身经百战的英雄，难道我们只能坐以待毙吗？

“他”的出现，终于让人们看到了一线光明！尽管我们对他的身世一无所知，而笼罩在他身上的谜团，和他异常坚毅的表情似乎在向人们表明：他正是为了拯救人类而诞生的救世英雄。

他的出现让人们想起了前一次完成了艰巨救援任务的英雄，他们是同一个人吗？并且这次所面对的“豺狼”比以往更加残暴，而战场也是环境更加恶劣的非洲。这个被谜团笼罩的人，是否可能担当起颠覆邪恶的重任呢？

随着第一声枪响，让我们一同为勇士祝福吧！

Xbox 360 Electric Fan Type 01 多功能散热风扇的首选——360风扇支架

360 ELITOR COOLING STAND

Product Specs

参考价格 50元●**商家报价** 50-80元●**风扇类型** 双孔风扇●**产地** 中国●**噪音** 小●**供电方式** USB供电●**温度变化值** 稳定后无变化

这款风扇可以说是4款风扇中最大的一款，包装盒设计的非常气派，风扇的造型有点类似于给猫和狗吃饭、喝水用的器皿（笑）。这个风扇是安装在360底部，旁边还有两个可以用来安放360手柄的地方，在“U”型风扇的前端有一个开关来控制风扇的启动和关闭、在供电方面则是采用了USB供电的方法直接将电源线连接到360机器的USB口即可开启，开启后“U”型风扇前端的指示会亮起绿灯。这款风扇的售价比较便宜，可能是由于将风扇安装在底部的原因，所以导致噪音较小，旁边两个放置手柄的凹槽也体现出这款风扇的人性化。机身采用硬塑材质，第一眼给玩家们的印象就是非常结实。不过这款产品在实际使用的效果中降温方面表现的不是很好。



←风扇散热不好，不过用来当支架还是不错的。

综合评定：产品外观 2●**产品价格** 3●**产品做工** 2●**降温效果** 1●**噪音** 5

首发日版主机



初始温度为39度，10分钟后我们可以看出温度的变化并不是很明显，30分钟后温度计上终于出现了变化，不过效果不大。1个小时后的温度基本上没有什么太大的变化，看来这款风扇的降温程度也就稳定在此了。

新版单65纳米主机



初始温度为38.3度，10分钟后同样没有什么大变化、效果不是很好！经过30分钟后温度开始慢慢下降。1个小时后和30分钟时的温度基本上没有什么太大的变化，此风扇对于这两款主机的散热确实没有什么帮助。

Xbox 360 Electric Fan Type 02 低价位首选产品，小巧玲珑安装方便

X-box360 console coolingfan

Product Specs

参考价格 40元●**商家报价** 60-80元●**风扇类型** 双孔风扇●**噪音** 中●**产地** 中国●**供电方式** USB供电●**温度变化值** 稳定后有细微变化

接下来我们要评测的这款产品造型小巧，外形有些类似于美式漫画中英雄的眼罩。内部采用硬塑材质，风扇和外壳的接缝处空隙很大，电源线放在里面也并不会显得过于拥挤，风扇外部与风扇都是乳白色，给人一种很干净的感觉。这款风扇的安装方法也很简单，将包装外壳去掉后，拿起风扇将其后部的四个针帽插在360主机散热孔背部，接着再将USB电源线接到360的USB口中即可完成安装，当主机电源打开时风扇会通过将里面的空气吸出来达到散热目的。有些玩家可能害怕这款风扇会阻挡电源插口，这点你们无须担心，丝毫不会妨碍电源插口的工作。这款产品在售价上要比上面的那款风扇便宜一些，虽然便宜一些但是其“简约”的包装和小巧的外形很有可能会让部分玩家觉得不值得。

→安装到主机上之后并不会显得笨重。



综合评定：产品外观 3●**产品价格** 2●**产品做工** 2●**降温效果** 3●**噪音** 4

首发日版主机



初始温度39度，10分钟后温度有着很明显的变化，这款风扇让我们看到了温度确实在下降，不过下降的温度并不算太多，30分钟后温度基本上稳定在34.5度左右，经过了一个小时,温度稳定，基本上不会出现什么变化了。

新版单65纳米主机



初始温度38度，10分钟后下降到34度，和老360差不多。30分钟后温度下降到34.1左右，经过1个小时后温度已经稳定在34度左右了，看来首批日版和老版本360相比没有什么本质上的区别。不过这款风扇让我们看到了降温效果。

主流XBOX360外置风扇权威测评

防三红，先降温

对于选择了XBOX360的朋友们，夏天一到，意味着三红旺季又到了。在以前的杂志中，我们提出了不少解决方案，具体的效果也是因人而宜，甚至根据各地气候不同，使用效果也截然不同。而在本期，我们将对于广大读者最经济最现实的降温方式——外置风扇进行集中评测。相比较于其他降温方式，外置风扇的好处有三点：一、价格低廉，比较于水冷等改造方法，风扇仅仅几十元的价格相当实惠；二、不影响主机外观，至少我们只要把风扇装到主机上即可，不必拆开机器甚至把外壳锯掉一块这样让人心痛的做法；三、操作简单，对于动手能力不强的玩家来说，外置风扇简单到一步搞定。那么，外置风扇的降温效果到底怎么样呢？本期我们搜集到市场上最主流的四款外置风扇，为实际使用效果进行一次真刀真枪的对决。



小知识：什么是三红

360采用的四象限指示灯，通过它可以即时地反映出主机的状态，如果你的机器出现了三红，那么指示灯的显示为1，3，4亮红灯（从左至右，从上至下）。当出现第一台三红主机之后微软官方立刻给出了解释：三红是指由主机过热而造成主板、CPU和GPU的焊接问题。

Xbox 360 Electric Fan Type 03

随时随地查看主机的温度变化

Thermometer cooler Xb360elite

Product Specs

参考价格 80元●商家报价 80-100元●风扇类型 三孔风扇●产地 中国●噪音 小●供电方式 电源供电●温度变化值 稳定后有细微变化

这款产品看似普通，可是在实际使用起来的时候效果惊人，它有一个非常明显的标志，在包装的左上角有一个蜜蜂logo。这款风扇最大的特点就是随风扇附带一个温度计，这样一来玩家们能够直观地观察到风扇的效果以及现在360的温度，看来厂商应该是对自己的这款产品有着非常大的信心才会在旁边设计一个液晶温度计吧！这款产品在安装上基本和X-box360 console coolingfan相同，不过由于是三孔风扇，所以会占用电源接入口。看到这里玩家们千万不要担心电源的问题，因为这款风扇后面自带一个电源接入插口，安装的方法是先将风扇电源接口插入360的电源接口，接着再利用咬合扣扣在360散热口上，当电源线接入到风扇电源口后温度计会最先亮起，并且即时报出当前温度，这个设计十分不错。

综合评定：产品外观 4●产品价格 2●产品做工 2●降温效果 4●噪音 3



←带有温度计的设计让这款产品显得很专业。

首发日版主机



初始温度39度，10分钟后达到33.2度降温效果很明显，在10分钟左右的时候就可以快速下降到33度的水平，光凭这点已经远远超于前面两款。30分钟后基本上稳定在31.4度左右。1个小时后的温度没有变化。

新版单65纳米主机



初始温度38度，10分钟后降到33度效果与首批老360相比有些细微的区别，不过不大。30分钟后温度下降到和老版本相同的水平，1个小时后温度相比老版本360又下降了1度左右，现在的度数是30.7度。

Xbox 360 Electric Fan Type 04

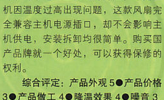
国内周边大厂制造，质量自然得到保证

黑角酷冷风扇

Product Specs

参考价格 60元●商家报价 60-80元●风扇类型 三孔风扇●产地 中国●噪音 中●供电方式 电源供电●温度变化值 稳定后有细微变化

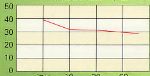
这款产品是由国内著名的周边厂商黑角生产，在外形上与Thermometer cooler Xb360elite差不多，乍看给我们的感觉就是没有温度计的版本。不过当我们仔细观察之后才发现无论从做工还是风扇质量，都要比Xb360elite强上许多，黑角的这款产品采用了同Xb360elite相同的电源接入设计，不过在风扇上并没有设计单独的开关，风扇将会跟随主机电源一同开启。黑角风扇在用料上采用了特殊的浇铸塑料，摸上去手感发凉，能够起到很好的导热作用，3个内置大功率风扇能够强力排出主机内的热量，可以持续有效地对主机进行降温，避免主机因温度过高出现问题，这款风扇完全兼容主机电源插口，却不会影响主机供电，安装拆卸均很简单。购买国产品牌就一个好处，可以获得保修的权利。



→安装后不会显得很笨重，外型很不错。

综合评定：产品外观 5●产品价格 3●产品做工 4●降温效果 4●噪音 3

首发日版主机



初始温度39度，10分钟后温度达到32度，降温效果非常明显，和蜜蜂风扇的降温速度相同，而且要比它效果更好一些，经过30分钟后温度再次降低到达31度。1个小时后终于让我们看到30度的突破。

新版单65纳米主机



初始温度38度，10分钟后 到达32度，仍然与老版本的机器温度相同，并没有太大的变化。30分钟后的降温效果就直接降到了30度左右，看来新版机器的表现还真是不错。1个小时后温度稳定在30.3度左右。

CHECK 我们如何测试？

●测试平台：日版首发主机/新款单65纳米主机 ●室内温度：26度 ●风扇种类：4种风扇。两个双孔风扇、两个三孔风扇 ●测试软件：《忍者龙剑传2》 ●散热原理：风冷散热的工作原理就是利用风扇将360机内的热气排出达到散热的目的。

我们选择了两台360进行测试，它们分别是首批日版机和最新的单65纳米机器。这两款机型由于采用了不同的芯片和散热设计，所以会在散热度上有着细微的差别。另外，这两类型主机也是市面上最常见的种类（07年8月25日产的机器由于数量不多，因此未加入本次评测）。风扇方面所选择的则是市面上主流的4种风扇，目前市面上的风扇分为双孔风扇和三孔风扇，这两种风扇根据小风扇的数量不同散热程度上也会有本质的区别。

首先我们将室内温度调整到26度，接着在两台360后部的散热孔处安装上液晶温度计。随后打开两台主机后放入《忍者龙剑传2》让其自我运行。首先我们将评测的时间定为30分钟，日版首发主机的温度为39.4度，65纳米的机器温度则为38.3度，由此可见虽然是更换了纳米芯片和散热结构，但主机运行过程中的温度并没有明显的下降，接下来就是我们的测试工作了。

CHECK 除了降温 各显神通

总的来说这四款风扇，各有各的优点，360 ELITOR COOLING STAND 这款产品外形上制作的确实有些搞笑，而且降温功能并不是很明显，给人的感觉就好像是一个360专用的手柄支架，我推荐购买这款产品的玩家们可以再买入另外一款三孔风扇配合使用，这样说不定能够得到更好的效果。console coolingfan这款风扇非常简洁，而且降温效果也还可以，接口处质量较好，低廉的价格相信会让不少玩家们动心。Xb360elite这款风扇如果能够和黑角酷冷的作用相结合一下说不定就是一款非常完美的风扇了，附带温度计的特点再配合不俗的散热效果使它成为了一款首选风扇，不过它也有着知名的缺点，评测组拿到的这款风扇接口处制作的并不牢固，导致插拔几次后一端的接口就断掉了，再次安装的话就会出现松动现象，从而导致360供电不稳，如果能够改进一下做工这款产品还是非常值得推荐的。最后一款产品是由黑角公司生产，黑角不愧是国内的周边大厂，无论从做工还是散热效果上来说都是最好的，价格也很便宜。

新作游戏发售表

由于板垣伴信和TECMO之间发生的纠纷，《忍者外传2》这部“板垣在TECMO最后的作品”一下子成了议论的焦点，很多拥有Xbox360的玩家都抱着感兴趣的态度尝试了这款游戏。PS3年度大作《合金装备索利德4爱国者之铳》即将发售，PS3玩家们也都做好了“踏上战场”的准备。六月，是一个属于“新世代游戏”的月份。 □责编/蕾子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
6月10日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月17日			
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko：Quest for Infinity	AVG	Game Factory
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
空梦	ソラユメ	AVG	TAKUYO
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
ARIA起源 蓝色行星的天空	ARIA The ORIGINATION 苍い惑星のエルシエロ	AVG	Alchemist
格斗之王98终极之战	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98アルティメットマッチ	FTG	SNK Playmore
SUN SOFT合集	サンソフトコレクション	FTG	SNK Playmore
战国BASARA X	战国BASARA X	FTG	CAPCOM
必胜弹子Vol.12新世纪福音战士 使徒再临	必胜パチンコVol.12新世纪エヴァンゲリオン 使徒、再び	TAB	D3 Publisher
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
Popcap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	Popcap Games
7月3日			
SIMPLE2000系列Vol.123 THE办公室恋情事件簿	SIMPLE2000シリーズVol.123 THEオフィスラブ事件簿	AVG	D3 Publisher
L季节2看不见的记忆	Lの季节2 Invisible Memories	AVG	5pb
7月10日			
女神异闻录4	ペルソナ4	RPG	ATLUS
7月15日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
福特赛车	Ford Racing Off Road	RAC	Empire
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月17日			
青春男孩 一个夏天的经验	つポイ！ ひと夏の经验	AVG	IDEA FACTORY
7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy：Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNK Playmore
四叶 真心之旅	よつのは A Journey Of Sincerity	AVG	Gadget Soft
实况职业能量棒球15	实况パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
白银太阳 未来契约	白银のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
7月31日			
秘密游戏 杀手女王	シークレットゲーム KILLER QUEEN	AVG	Yeti
茜色之坂Parallel	あかね色に染まる坂 ぱられる	AVG	GN Software
银之月食	银のエクリプス	AVG	Nine's fox
恋爱杀手	ドラスティックキラー	AVG	NBGI
Hoshiful星降之街	ほしフル 星の降る街	AVG	Piacci
我的狐仙女友SE	かのこん えすいー	AVG	5pb
7月发售预定			
常青之国 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
8月1日			
夏季运动会	Summer Athletics	SPG	DTP
8月5日			
汉娜·蒙塔娜 万众瞩目全球巡演	Hannah Montana：Spotlight World Tour	ACT	Disney
8月7日			
真实之泪	トゥルーティアーズ	AVG	Sweets
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月14日			
秋之回忆6 T-wave	メモリーズオフ6 トライアングル・ウェーブ	AVG	5pb
8月26日			
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月28日			
魔人侦探食脑奈罗 战斗！犯人集合	魔人探偵脳噛ネウロ バトルだヨ！犯人集合！	AVG	Compile Heart
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
8月发售预定			
苍黑之楔 绯色的欠片3	苍黒の楔 绯色の欠片3	AVG	IDEA FACTORY
心之国的艾莉丝	ハートの国のアリス	AVG	Prototype
新手侦探 公馆潜入大作战	ピヨたん お屋敷潜入大作战！	AVG	Prototype
9月25日			
Kanuchi白翼之章	カヌチ 白き翼の章	AVG	IDEA FACTORY
恋运成真	トゥルーフォーチュン	AVG	Enter Brain
深红 日常的境界线	スカーレット日常の境界线	AVG	Alchemist
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar Bros.
9月2日			
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
9月3日			
垄断大亨 即时版	Monopoly：Here and Now	TAB	EA

Wii

中文名	原名	类型	厂商
6月10日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
6月17日			
古怪赛车 冲撞	Wacky Races：Crash & Dash	RAC	Eidos
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
超级马里奥棒球场 家庭棒球	スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール	SPG	任天堂
6月22日			
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
6月23日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Games
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
大沙滩运动	Big Beach Sports	SPG	THQ
魔怪卡丁车	Cocoto Kart Racer	RAC	Conspiracy
养猫物语	Purr Pals	ETC	Crave
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
金蛋世界 得意节拍	ザ・ワールド・オブ・ゴールデンエッグス ノリノリリズム系	RAG	AQ Interactive
★神乐传说 拉塔托斯克的骑士	テイルズオブシンフォニア ラタトスクの骑士	RPG	NBGI
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
6月30日			
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
7月3日			
碰牌麻将 作弊放浪记	アッコでポン！ イカサマ防浪记	TAB	SUCCESS
爪哇岛 猛犸象与秘密石	JAWAマンモスとヒミツの石	AVG	SPIKE
天灾 危机之日	ディザスター デイ オブ クライシス	AVG	任天堂
7月8日			
神奇世界游乐园	Wonderworld Amusement Park	SLG	Majesco
7月10日			
生化危机0	バイオハザード0	ACT	CAPCOM
多卡波王国 for Wii	ドカポンキングダムfor Wii	TAB	STING
7月15日			
福特赛车	Ford Racing Off Road	RAC	Empire
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy：Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNK Playmore
实况职业能量棒球15	实况パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
7月31日			
★零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	AVG	任天堂
8月1日			
夏季运动会	Summer Athletics	SPG	DTP
8月7日			
孤岛冒险Wii	サバイバルキッズWii	SLG	KONAMI
忌火起草 解明篇	忌火起草 解明篇	AVG	SEGA
8月19日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms：Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar Bros.
9月2日			
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
9月8日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents：Prizefighter	SPG	Take-Two

PS3

6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月12日			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
6月23日			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
6月24日			
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：The Science of Evil	ACT	KONAMI
霸王 地狱重生	Overlord：Raising Hell	AVG	Codemasters
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
7月3日			
头文字D极限舞台	头文字D エクストリーム ステージ	RAC	SEGA
7月8日			
北京2008	Beijing 2008	SPG	SEGA
怪物也疯狂 严重危害	Monster Madness：Grave Danger	ACT	South Peak
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
7月17日			
皇冠之泪 花冠的大地	ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地	RPG	Aqua Plus
7月24日			
死魂曲 新译	SIREN：New Translation	AVG	SCE
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI
8月5日			
高地人	Highlander：The Game	ACT	Eidos
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月26日			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar Bros.
9月2日			
钓鱼锦标赛	Rapala Fishing Frenzy	SPG	Activision
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
9月9日			
魔盒传奇	Legendary	STG	Gamecock
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
9月15日			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ

XBOX360

6月10日			
致命捕捉 阿拉斯加风暴	Deadliest Catch：Alaskan Storm	SLG	Greenwave
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents：Prizefighter	SPG	Take-Two
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月23日			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
命令与征服3 凯恩之怒	Command & Conquer 3：Kane's Wrath	RTS	EA
最高指挥官	Supreme Commander	RTS	Aspyr
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：The Science of Evil	ACT	KONAMI
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
7月7日			
虚幻竞技场III	Unreal Tournament III	STG	Midway Games
7月8日			
北京2008	Beijing 2008	SPG	SEGA
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI
8月1日			
印地500赛车 进化	Indianapolis 500 Evolution	RAC	Destineer
夏季运动会	Summer Athletics	SPG	DTP

NDS

6月12日			
世界围我而转	世界はあたしでまわってる	RPG	Global A
Breath茜色吐息	Breath吐息は茜色	AVG	SUCCESS
魔人侦探食脑奈罗 美食与推理	魔人探偵脳噛ネウロ 推理つきグルメ&ミステリー	AVG	MMV
奥赛罗DS	オセロdeオセロDS	TAB	Megahouse
6月19日			
鬼魂力量 起源	スペクトラルフォース ジェネシス	RPG	IDEA FACTORY
公主的初次登场	お姫さまデビュー	RPG	Cave
6月26日			
狼与香辛料 我与赫萝的一年	狼と香辛料 ボクとホロの一年	AVG	Media Works
秋蝉鸣泣之时绊 第一卷·祟	ひぐらしのなく頃に 绊 第一巻·祟	AVG	Alchemist
窃国头脑大战 信长的野望	国盗り头脳バトル 信长の野望	TAB	KOEI
死神 三度幻影	BLEACHザ・サード・ファントム	RPG	SEGA
The Tower DS	The Tower DS	SLG	Digitoys
魔界战记Disgaea魔界王子与赤色之月	魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月	RPG	日本一
★大合奏！乐团兄弟DX	大合奏！バンドブラザーズDX	RAG	任天堂
7月3日			
无名游戏	ナナシ ノ ゲエム	AVG	SQUARE ENIX
7月10日			
火影忍者疾风传 激突！鸣人VS佐助	NARUTO疾风传 激突！ナルトVSサスケ	ACT	TAKARA TOMY
改造节奏战记 龙剑大战2	カスタムビートバトルドラグレイド2	FTG	NBGI
GEGEGE鬼太郎 妖怪大激战	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战	ACT	NBGI
7月17日			
合金弹头7	メタルスラッグ7	STG	SNK Playmore
★勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX
噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	RPG	STING
7月24日			
黄昏综合症 被禁的都市传说	トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说	AVG	SPIKE
7月31日			
心跳魔女神判2	どきどき魔女神判！2	AVG	SNK Playmore
信长的野望DS2	信长の野望DS2	SLG	KOEI
Steal Princess盗贼皇女	スティールプリンセス盗贼皇女	AVG	MMV
8月7日			
救急救命 墨丘利神之杖2	救急救命カドゥケウス2	ACT	ATLUS
三国志大战·天	三国志大战·天	TAB	SEGA
不能看	みてはいけない	AVG	Dimple
火炎纹章 新·暗黑龙与光之剑	ファイアーエムブレム 新·暗黒竜と光の剑	RPG	任天堂

PSP

6月17日			
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko：Quest for Infinity	AVG	Game Factory
6月19日			
★超级机器人大战A Portable	スーパーロボット大战A ポータブル	SLG	BANPRESTO
6月24日			
地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：The Science of Evil	ACT	KONAMI
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
剑与魔法与学园	剑と魔法と学园モノ	RPG	Acquire
水月Portable	水月ポータブル	AVG	GN Software
神曲奏界Polyphonica 0-4话完全版	神曲奏界ポリフォニカ 0-4话フルパック	AVG	Prototype
7月10日			
新世纪GPX高智能方程式赛车VS	新世纪GPXサイバーフォーミュラVS	RAC	SUNRISE
7月15日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
7月17日			
高达 战斗宇宙	ガンダムバトルユニバース	ACT	NBGI
7月24日			
罪恶工具XX终极核心Plus	ギルティギア イグゼクス アクセントコアプラス	FTG	Arc System
无限循环 梦见古城	インフィニットループ 古城が见せた梦	AVG	日本一
英雄传说 空之轨迹 the 3nd	英雄传说 空の轨迹 the 3nd	RPG	日本Falcom
7月31日			
★梦幻之星Portable	ファンタシースター ポータブル	RPG	SEGA
2008年发售预定			
★纷争 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	ACT	SQUARE ENIX